コミックス・ドロウイングブック No.01

萌えキャラのファッション作り

萌えスタイルの描き方

定番のキャラ作りや
下着などの衣装、
シチュエーションまで
萌えイラストに使える
テクニック満載！

編著
コミックス・ドロウイング編集部

作画
tukinan
りんご水
りりんら

誠文堂新光社

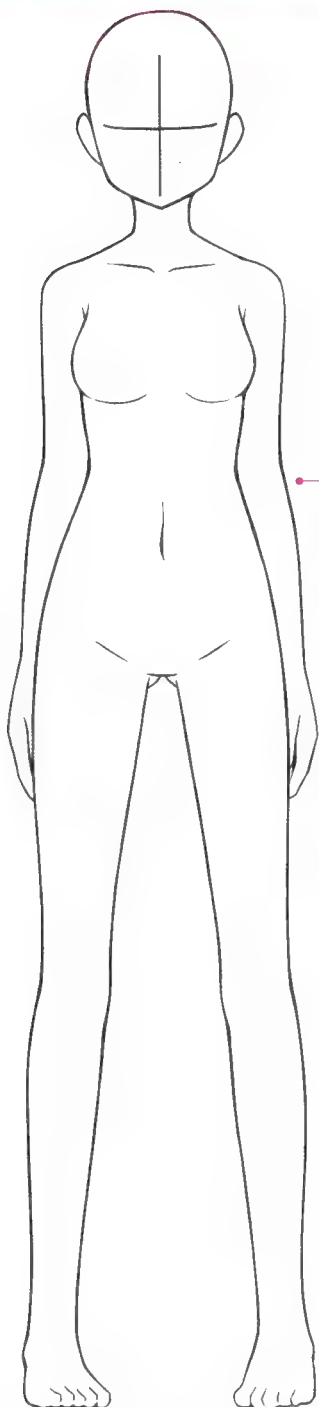
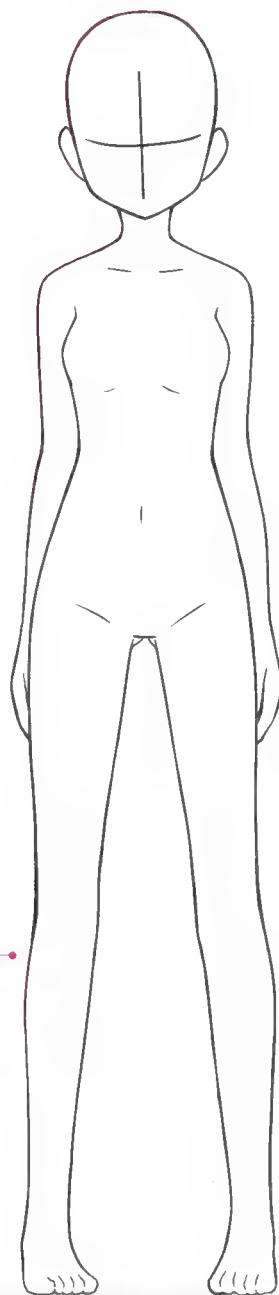
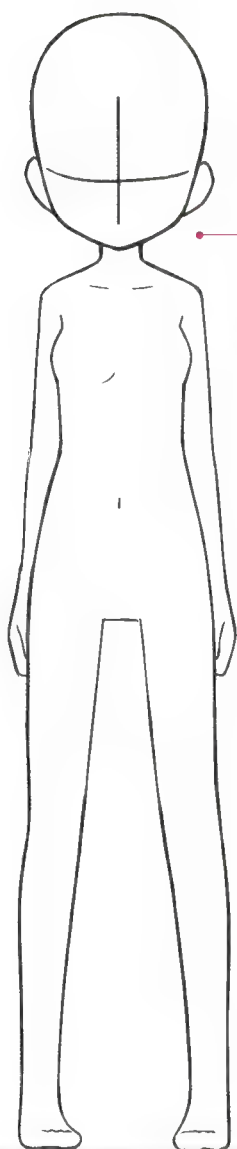
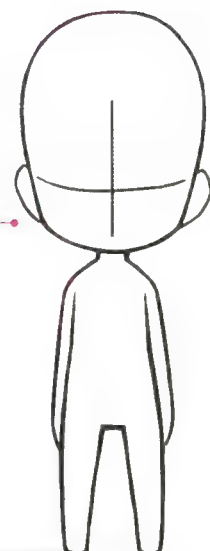
Contents

Lupinus

Chapter_01

基本ボディの描き方

本書では、魅力的な萌えイラストを描く上での重要ポイント、キャラクターやファッションなどを萌えスタイルに描く方法について解説していきます。まず第1章は、3つの体型に分けて基本ボディの描き方を紹介。どんなに萌え要素満載のイラストでも、人体の基本バランスが狂っていては作品の魅力が半減します。体型ごとに異なる注意点を再確認しましょう。いつもの絵柄とは違うキャラクターも描けるようになれば、作品の幅も広がるはずです。

基本ボディを描く

リアル頭身
平均的な成人は約７頭身。この体型を基本にデフォルメします。
純愛スタイル
リアル頭身のバランスに比べて肩幅が狭く、胴体も短くなります。

萌え絵といっても、描き手の個性や作品内容によって絵柄はさまざま。キャラクターの体型も、現実の人体に近いリアルな絵から、大きくデフォルメされた描写まで幅広い表現があります。ここでは最近の作品で特に登場する機会の多い、３パターンの体型について解説しましょう。恋愛物などの登場人物に多く、萌え絵の標準体型ともいえるのが、リアルな人体バランスから少しデフォルメされた約６頭身の絵柄。この本では「純愛スタイル」と名付けました。
「ほのぼのスタイル」は、さらに頭身が下がり（約５頭身）、ほのぼの癒し系の作品などでよく見られる絵柄です。最後の「スラップスティックスタイル」は、その名の通りドタバタギャグの作品などに登場します。並べて比較すると、各パーツの大きさのバランスだけではなく、描写の違いも分かります。

ほのぼのスタイル
さらに頭部が大きくなり、肩、腰、手足などの曲線は緩やかに。

スラップスティックスタイル
頭部が極端に大きく、胴体や手足の描写はかなり簡略化されます。

純愛スタイルを描く

この純愛スタイルは、美少女が登場する作品などで、大変よく見かける体型でしょう。リアル体型からのデフォルメの度合いが比較的少ないため、巨乳、貧乳といった体型でのキャラの差別化も自然に表現できます。一方でリアルな体型に近い分、顔や髪などの目立つ部分だけではなく、手の指や足首など細部の描写がとても重要。また、動きのあるポーズをバランス良く描くためには、人体の骨格についてもある程度の知識を持っておくと良いでしょう。

柔らか巨乳ボディ

胸は標準ボディの形から、身体の外側に広がる方向で膨らんでいます。巨乳にすることで、腰の細さもより強調。

純愛スタイル標準ボディ

リアル体型より頭は大きく、胴は短く、足は長い印象に。狭い肩、広い骨盤など女性としての特徴は同じです。

つるぺたな貧乳ボディ

まるで男の子のように胸がぺたんこ。しかし、肩、胸、腰などのラインで男の子との違いを書き分けましょう。

［リアル］　［純愛］

骨盤も意識して腰を描く

動きのあるポーズを自然に描くためには、骨盤や股関節の構造を理解し、意識することが必須。

髪のボリュームを多めに描く

体型は純愛スタイルでも、髪のボリュームが少ないと、全体の印象はリアルに近づきます。

やわらかな曲線

顔や胸はもちろん、肩から腕、脇から腰などのラインも、萌えを表現する重要ポイントです。

手や足首にもこだわりを

違和感なく描くのは難しい手や足首ですが、きちんと描ければ、キャラの実在感は増します。

純愛スタイルのポイント

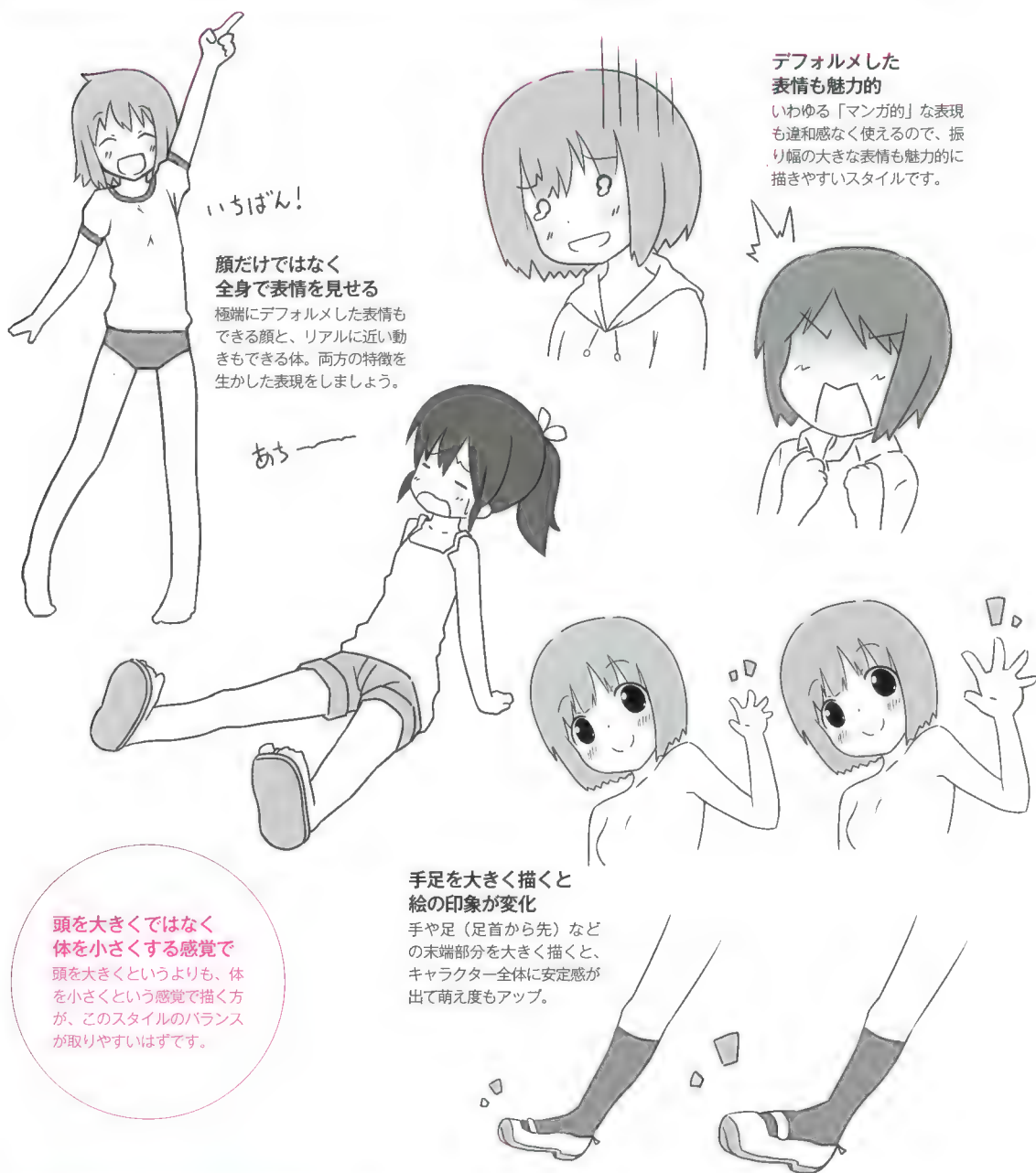
純愛スタイルのキャラクターを描くとき、注意しておきたいポイントを紹介しましょう。まず重要なのが、女の子らしさを表現する柔らかく丸みを帯びた曲線。輪郭線だけでも女性だと分かるくらい、意識して描きましょう。次に、体の中心部である腰をしっかりと描けるかどうかも大切。もっとデフォルメされたスタイルの絵では、ごまかしが効く場合もありますが、リアル頭身に近い純愛スタイルでは、人体としての動きに嘘があると目立ってしまいます。腰の構造も理解して、嘘の無い腰の動きを描けるようになりましょう。腰と同じく手や足の描写も作品の印象に大きく関わります。手の指には誰もが苦労していると思いますが、足首を描くのが苦手な人も多いのでは？　また、意外に「萌え」の度合いに影響するのが、髪のボリューム。リアルな女子の髪の毛は、実はそんなに多くはないんです。

ほのぼのスタイルを描く

純愛スタイルよりもさらにデフォルメの度合いが高くなったスタイル。リアルな人体バランスでいえば５歳前後の体型に近く（約５頭身）、自然とかわいらしさが強調されます。また、デフォルメした表情もよくマッチします。そのためマンガでは、基本は純愛スタイルで、ギャグ場面はほのぼのスタイルといった使い分けがされることもよくあります。

各部のバランスも変えられる
リアルにもデフォルメにも振れる体型なので、各部のバランスを変え、よりデザイン的な絵柄にすることも可能。

ほのぼのスタイル基本ボディ
純愛スタイルとの最大の違いは、頭と体の大きさのバランス。頭の幅と肩幅はほぼ同じになり、胴も短くなります。

派手なアクションも見せられる
この本では、ほのぼのスタイルと名付けていますが、実際には派手で動きの大きなアクションもマッチします。

ほのぼのスタイルのポイント

人体のリアルな動きを描くことができ、デフォルメされたギャグ描写にもフィットしやすいほのぼのスタイルは、今回紹介する３種類の中でも、特に幅広い表現がしやすいスタイルとも言えます。その長所を最大限に生かし、全身を使ったキャラクターの表情づけもマスターしましょう。多少オーバー気味に感じる動きでも、顔の表情と上手くマッチしていれば強い印象の残る絵になります。顔の表情に関しても、目、鼻、口などの各パーツを大胆に強調する、あるいは完全に省略するなど振り幅の大きな表現ができます。定番の表現も押さえつつ、自分ならではの表情作りもしてみましょう。また、手足をあえて大きめに描くことも、キャラクターの印象をより強める方法の１つです。

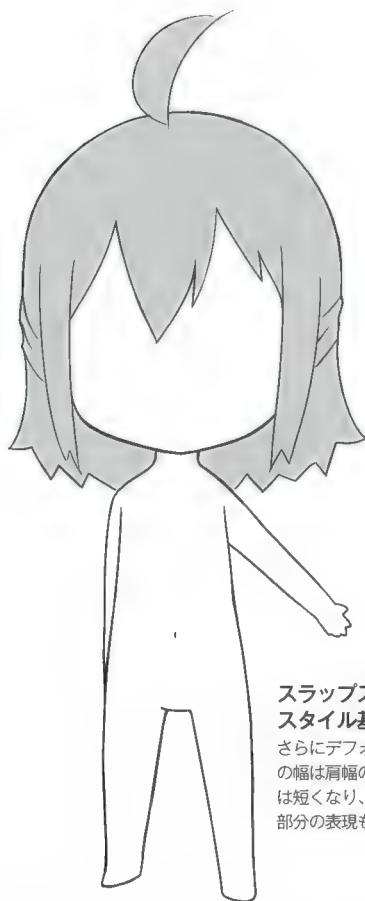
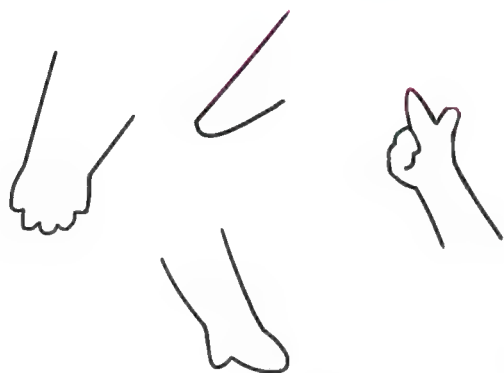
スラップスティックスタイルを描く

スラップスティックコメディ（どたばた喜劇）や萌え４コママンガなどでよく描かれている絵柄です。また、ほのぼのスタイルと同じく、他のスタイルの作品でギャグ描写などに使われることもあります。難しい手足の表現が簡略化されるので描きやすく思えますが、頭部が極端に大きいため、全身のバランス取りには注意が必要です。

細かい動きよりも大きなアクション

体のデフォルメ度合いが高いため、細かい動きを描くのは難しいスタイルです。大きな動きで表現しましょう。

体のラインや関節描写も省略

腰や胸のラインも大幅に省略。手足も、曲がる場所さえ正しければ、関節の描写は省略しても違和感ありません。

スラップスティックスタイル基本ボディ

さらにデフォルメが進み、頭の幅は肩幅の倍以上。手や足は短くなり、腰、肩など関節部分の表現も省略されます。

スラップスティックスタイルのポイント

リアル体型から比較すると、かなりデフォルメ度合いが強いこのスタイル。全身の中で頭の占める割合が非常に大きく、体もシンプルな作りになります。表情もデフォルメして描くときには、顔のパーツによるキャラクターの描き分けが難しくなるので、髪型を中心に特徴的なアウトラインの造形でも、どのキャラクターか分かるように心がけましょう。リボンやカバンなどの小物でキャラクターの個性を出すのもよく使われる方法。それらのキーアイテムは、強く印象に残るよう大きめに描くと良いでしょう。他のスタイルのギャグ描写としてこの絵柄を使う場合も、髪型、メガネなど元のキャラクターの個性を表すパーツやアイテムをさらに強調して描くと、そのキャラクターだと印象づけられます。

萌える表情ってなんだろう

キャラクターの内面を絵に変換

顔は人形の命とはよく言われる言葉ですが、同様に萌えイラストにとっても顔は命。そして、「魅力的な顔＝魅力的な表情」です。ここでは、純愛スタイルのキャラクターの顔だけで、喜び、驚きなどのさまざまな感情を表現してみました。キャラクターの心情がきちんと伝わる表情さえ描けていれば、かわいい女の子はどんな表情でもかわいいはず。喜怒哀楽のすべてに萌えの要素はあるのです。

ほほえみ
眉は少し下がり気味になり、口の口角（両端）は上がります。

喜び
ポイントは大きく開いた口。片目を閉じたことで喜び度がアップ。

驚き
目と口を大きく開いていますが、口の形が「喜び」とは異なります。

笑顔
閉じて下がった目と口角の上がった口で穏やかな感情を表現。

照れ　その1
少し恥ずかしそうな表情。上目遣いと小さな口がポイントです。

照れ　その2
ツンな女子の照れ状態。上がった眉と口角の下がった口が対照的。

キャラクターの心情をきちんと表現できれば どんな表情にも「萌え」はあります

好きなお菓子を食べて
まったり癒され中
柔らかい曲線で描かれた目と口が、そのまま柔らかな感情を表現。

仲良しの友達と
ケンカしちゃった
つり上がった眉と拗ねたような小さな口。微妙な怒りの表情です。

かわいがっていた
ペットとお別れ
波打つ眉と口、潤んだ目で悲しみを表現。涙がなくても伝わるはず。

意外な相手に褒められ
驚き、思わず赤面
小さく開いた口と見開いた目で驚き、頬紅で照れを表現しています。

「開いた口がふさがらない」「驚いて目を見開く」などのフレーズがある通り、キャラクターの表情は、目と口、そして眉の動きで描き分けることができます。目に関しては誰もが重要視していると思いますが、眉や口の描写も非常に大切。同じ目の形でも、眉と口を変えるだけで表情は変化します。喜びの表情では、目と眉が垂れ気味になり口角が上がる。怒りの表情では、目と眉がつりあがる。哀しみの表情では、眉と口角が下がる。こういった喜怒哀楽の表現の基本はありますが、微妙な感情の違いやキャラクターの個性などを加味すると、表情の種類は無限。キャラクターの性格、視線の先にいる相手などのシチュエーションも想像しながら、さまざまな表情を描く練習をしましょう。また、作例のように首の角度や頬紅などで変化を出すのも、顔での表情づけを補完できるテクニックのひとつです。

デフォルメされた表情の描き方

大胆に形を崩して自由な表現を

このページでは、ほのぼのスタイルのギャグ描写やスラップスティックスタイルの絵柄にマッチする、デフォルメされた表情のバリエーションを紹介します。純愛スタイルの顔も誇張や省略は行なっていますが、さらにデフォルメされたこの絵柄では、目、口、輪郭などを極端に変形させても違和感がありません。元の形をむりやり崩すくらいの自由な表現で、楽しい表情を生み出しましょう。

大喜び
定番の表情ですが、目も口もかなりデフォルメされています。

驚き（怒り）
つり上がった眉に開いた目と口で、怒り混じりの驚きを表現。

驚き（疑問）
点のような目を使う驚きの表現は、最近よく使われる手法です。

激怒
「目を三角にして怒る」などと言いますが、まさにそんな表情。

驚き（喜び）
眉や口を省略して目で表情を作りました。省略も表現の手段です。

呆れ
いわゆる「ジト目」です。この表現も最近よく使われています。

困り
形はデフォルメされていますが、表情づけの基本を抑えた絵です。

喜び
シンプルな喜び。口の大きさや形が変わると印象も変わります。

混乱
目と口は完全に記号化。その分、強い印象の残る表情です。

デフォルメされた表情は、表現の幅が無限
イメージを膨らませて楽しい表情を生み出そう

突然のプレゼントで幸せいっぱい
目と口の形でスタンダードな喜びの表情を描き出し、胸の前で組んだ手が、女の子らしい雰囲気を表現しています。

待ち合わせで遅刻の彼氏にご立腹
目と眉は完全に怒りの表現ですが、口は拗ねている印象。怒っている相手との関係性も少し想像できます。

まさかの展開にびっくり
どんぐりまなこと四角い口で、驚き全開の表情に。右手の動きやのけぞった体でも、顔の表情を補完しています。

何が起きても動じない無表情な少女
超定番キャラの無表情な女の子。「無表情」という表情を魅力的に見せることは、意外に難しいでしょう。

デフォルメされている場合も、表情を作るのは、目、口、眉という基本は同じです。しかし、人間の目や口の本来の形を無視して描くことができ、口や眉を省略しても違和感がないので、表現の自由度はかなり広くなっています。P 24の「大喜び」「混乱」のように、ある感情を示す記号として認識されている表現も多いので、気になる絵を見つけたら真似して描いてみることも、バリエーションを増やすためにはオススメです。また、目、口などのパーツの形を自由自在に変えられる分、顔だけでキャラクターを描き分けることが難しくなる場合があります。そういうときには、同じ感情を表す場合でも、キャラクターごとに表現の仕方を区別するなど、表情づけのルールを決めておくのも良いでしょう。

はじめまして。chapter_01の絵を描かせていただきました、
tukinanと申します。　萌えイラストを描く上で、
体のバランスって第一の関門にして最大の敵だと思います。
すごく難しいですがここは頑張りどころですよ！
描きたいキャラクターが描けた時の喜びは今までの苦労を
忘れさせてくれるくらい大きいです。

今回ピックアップされているスタイルの中では
スラップスティックスタイルが大好きで、
キャラを作るととりあえずデフォルメさせてみたりよくしています。
デフォルメすると頭身が高いキャラクターと違い、
いろいろ端折らなければいけない部分が出てくると思うので
外見的な特徴が掴みやすくなります。
キャラクターを描く時、デフォルメして
映えるかどうか考えながら描くと
また違った見方が
出来るかもしれません。

是非お試しください。

Chapter_02

髪型の描き方

体と顔に続き、この章ではさまざまな髪形の描き方を紹介していきます。髪型もキャラクターの個性を生み、その印象を大きく左右する重要な要素。髪型のバリエーションだけではなく、その表現方法も豊富にあるので、たくさん描いて自分の好みや作品に合ったものを見つけてください。また、髪は体の動きに合わせてはねたり、風に吹かれてそよいだりと、キャラクターの置かれたシチュエーションを表現するための小道具としても有効に使えます。

ショートヘアーを描く

さまざまな印象のショートヘアー女子を描く

まずは、ショートヘアーのバリエーションを紹介します。以前は髪の短い女の子といえば、元気でボーイッシュなキャラクターという設定が定番でした。しかし最近は無表情キャラなども多く、ショートヘアー女子のイメージの幅は広がっています。キャラクターの個性を描き分ける際、ポイントになるのは前髪のデザイン。特に目立つ部分なので、アクセントをつけることで印象が変わります。

前髪ぱっつん
個性派の印象も強い髪型。サイドとの長さのバランスを意識。

前髪交差
最近の定番・前髪がクロスになった髪形。交差が自然になるように。

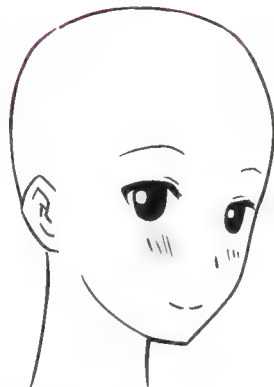
ショートボブ
ショートらしい元気なイメージに、女性らしさもミックス。

ワイルドショート
男の子に見えないように注意。この絵ではサイドの髪がポイント。

癖っ毛ショート
前髪を別のブロックだとイメージして描くと、自然に描けるはず。

長めのショート
ショートというよりミディアムの長さ。これも定番的な髪型です。

**ボーイッシュなだけではないショートヘアーのイメージ
前髪のアレンジでキャラクターの個性を出そう**

耳の位置に注意
ショートヘアーの場合、耳の見えることが多いので、その位置を確認。耳が目の高さよりも上にいかないように気をつけましょう。

デフォルメ絵もリアル絵も基本は同じ
耳と目の高さの関係は、リアルな絵でもデフォルメされた絵でも基本的には変わりません。位置がずれると途端に不自然になります。

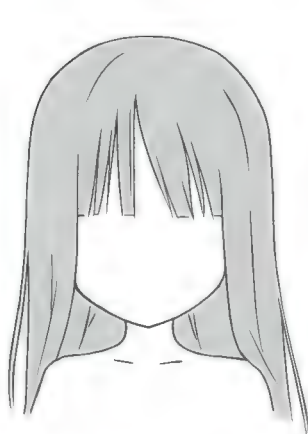
耳が目よりも上 そんな例外は……
犬耳少女のような獣耳キャラは、もちろん耳が目よりも上にあってもOK。NGなのは人間型の耳です。

ベーシックなショートヘアー少女
定番的なショート少女。髪が少し内巻きなので、おとなしそうなイメージになっています。

最近のマンガ、アニメなどでは1つの作品に登場する女性キャラクターの数が多くなり、たいてい1人以上はショートヘアーのヒロインが登場しています。ショートヘアーの女の子のイメージの幅が広がっているのは、その影響もあるでしょう。ショートヘアーのキャラを描くとき、多くの人が何気なくやってしまう失敗は、髪の間から見える耳の位置の間違い。人間の目は、大きさや形の間違いよりも位置の間違いに敏感なようで、耳が目よりも上に描かれていると、それだけでどこか違和感のある絵になってしまいます。また、ショートヘアーでは、髪を内巻きにするか、外にはねさせるかでもキャラクターの印象が変化。外にはねさせると、「前向き」「明るい」といった印象が強くなります。

ロングヘアーを描く

繊細な曲線で美しいロングヘアーに

現実の世界ではロングヘアーの女性は減少傾向のようですが、二次元の世界では、腰まで届くような長い髪の女の子は今も人気のキャラクター。もの静かな文系女子やお嬢様キャラなどには、定番の髪型です。ロングヘアーでは、ストレート、ウェーブなど髪質以外の違いは分かりづらくなるため、髪型のバリエーションの幅は、ショートヘアーよりも少なくなりがちです。

前髪ぱっつん
優等生や無口キャラに似合う髪形。前髪の長さで印象が変化。

跳ねっ毛気味
跳ねっ毛気味にすると、ストレートよりも元気な印象になります。

ウェーブ
お嬢様や外国人の定番。ボリュームを出し過ぎると失敗パーマに。

2次元ならではの超ロングヘアー
現実では有り得ない長さの髪も、絵であれば魅力的に描けます。

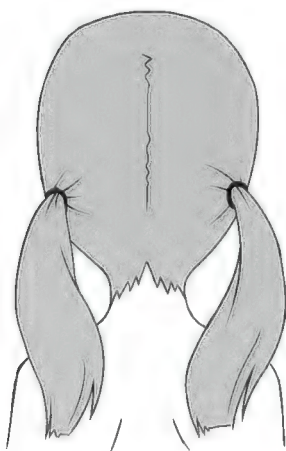
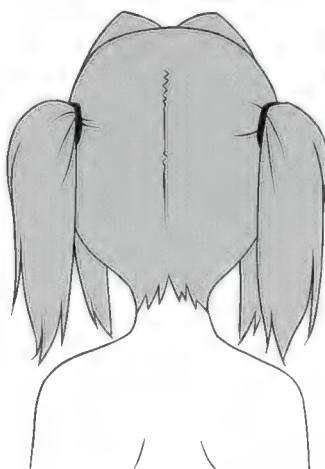
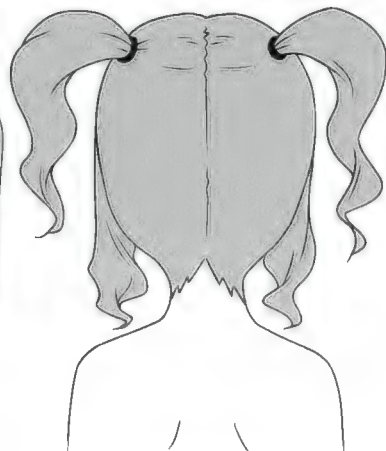
なめらかな曲線がロングヘアーの肝
体の動きに合わせてなびく髪は、動きの表現にも利用できます。

髪の流れをしっかりと意識して しなやかで美しいロングヘアーを描こう

ロングヘアーの表現にもいろいろな描き方があります。Ｐ 30のような描写のほか、線の数を増やした緻密な描写や、アニメ絵のように髪を塊として描く方法。また、アウトラインを１本の線で描かず、複雑な線の集合で髪の流れと形を見せる方法もあります。すべてに共通のポイントは、どれだけしなやかな曲線で髪を描けるか。上手く描けない人は、直線を曲げる感覚ではなく、円や楕円の線を描くようなイメージで試してみてください。また、頭部の形やボリューム感も自然なロングヘアーを描く大切なポイント。髪の中にある頭の形をイメージしながらアウトラインを描きましょう。その際はリアルな形よりも、後頭部に多少ボリュームを増した形の方が、萌え系の絵としてはしっくり見えます。

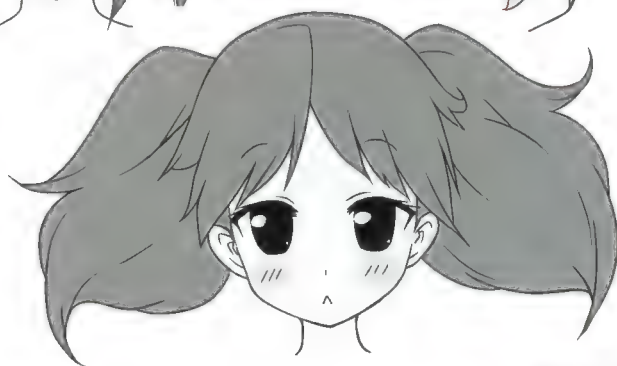
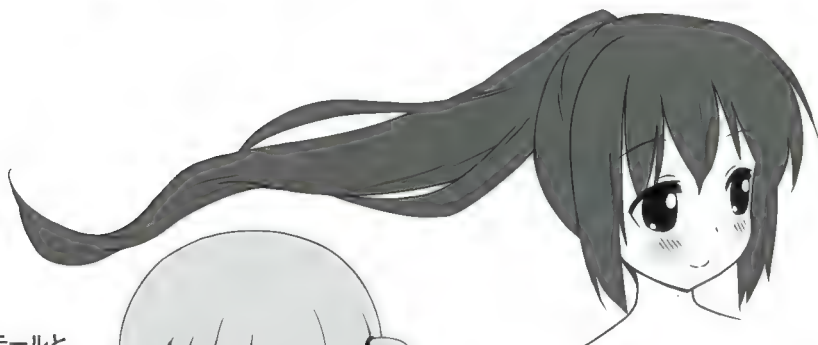
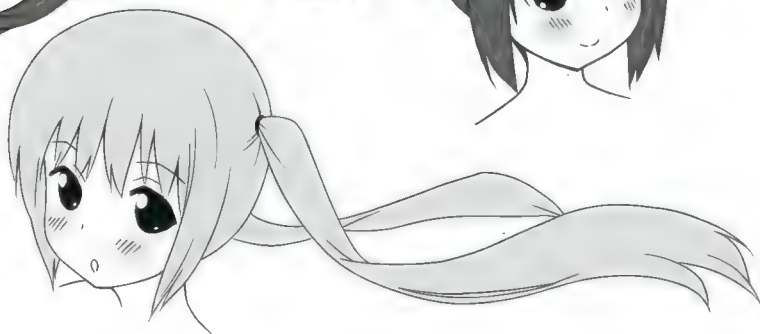
ツインテールを描く

萌え絵の超定番ヘアースタイル

長い髪を左右でまとめたツインテールは、萌え系キャラクターの超定番の髪型。最近の作品であれば、たいてい１人はツインテールのキャラクターがいるでしょう。髪のまとめ方がシンプルなので、比較的簡単に描ける髪型ですが、まとめる位置の高さなどによって、その印象は大きく変化。かなり個性的な髪型も作れます。また、アウトラインで特徴を出しやすいため、絵になる髪型です。

低い位置でまとめる
このくらいの位置だとツインテールというより、おさげ髪な印象。

高い位置でまとめる
もっとも一般的なツインテールのまとめ位置はこのくらいの高さ。

さらに高い位置でまとめる
個性的なシルエットで、キャラクターの性格にも癖がありそう。

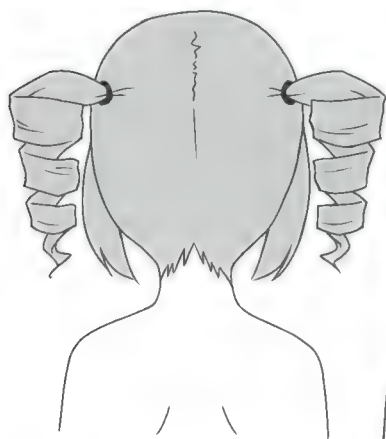
ロングのツインテール
長い髪が２つに分かれ、別々の動きを出せるので、映える髪型。

１つにまとめると……
１つにまとめると、ポニーテールになります。これも定番です。

**まだまだ人気の髪型ツインテール
アレンジでさらに個性的なスタイルも**

ツインテールのバリエーション
長さと結び位置の変化で、豊富なバリエーションを作れます。

ポニーテールとツインテール
並べて見ると、ツインテールの方が、より幼い印象を受けるはず。

ツインテールは、元々の髪の長さや結ぶ位置などによって、さまざまな印象を感じさせるヘアースタイルです。そのため、ツンデレキャラからおとなしい女の子まで、幅広い性格のキャラクターに似合います。ただ、一般的には幼い印象が強くなるので、大人っぽい女の子の場合はミスマッチになりがち。実際、イラストやアニメなど２次元の世界では、中高生くらいの女の子がツインテールをしていてもまったく不自然ではありませんが、現実にはあまり見ることがありません。小学生くらいまでの女児がよくしている髪型です。ツインテールという髪型の呼称自体もヘアーサロンなどで使われている言葉ではなく、アニメやマンガなどに詳しくない人たちには通じない場合も多いようです。

いろいろな結び髪を描く

結び目ひとつでキャラの印象が変化

ここでは、いろいろな結び髪のバリエーションを紹介しています。髪を描くとき、特に描き手が男性の場合、ヘアーカタログやファッション誌などは大変参考になるでしょう。インターネットで検索すれば、さまざまなヘアースタイルの写真が掲載されているサイトもあるはずです。見本の写真を元に、萌え絵らしい髪のボリュームにアレンジして。いろいろなパターンの髪を描いてみましょう。

短めの縦ロール
高貴さを印象づける髪型。ツインテールの一種ともいえます。

おさげ結び
優等生や物静かなキャラクターに似合う髪型。昔風な印象も。

ツーサイドアップ
後ろ髪は残して、左右をまとめて垂らした髪型をこう呼びます。

二つ結びのサイドポニー
ポニーテールと同じく、明るく活発そうなイメージが強まります。

後ろ髪のアクセント
絵柄的に寂しいストレートヘアーの後頭部を小さな結び目で装飾。

フィッシュボーン
四つ編みの髪は魚の骨の形にも似ているため、こんな呼び名も。

**ヘアーカタログなどを参考に
キャラの個性もイメージしながら描こう**

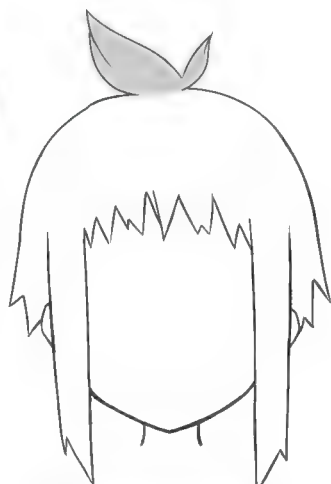
このページでは、髪型から受けるイメージを利用して、さまざまなキャラクターを表現してみました。髪型から受けるイメージには個人差もありますが、まずは一般的な印象を理解しておくことが必要でしょう。髪型はキャラクターの描き分けの重要な記号でもあるので、以前は作品中で長い髪を切るなどの特別なイベントでも無い限り、基本的に変わらないものでした。しかし最近では、現実の女性にはその日の気分で髪型を変える人も普通にいるように、同じキャラクターが、さまざまな髪型になって登場する作品も増えています。そういった髪型の変化するキャラクターを描く場合、結ぶ前と結んだ後で髪の長さが変わったり、髪のボリュームが増えたり減ったりしないよう注意しましょう。

アホ毛を描く

萌え系キャラのキーアイテム

頭からピョコンと飛び出た毛や毛の束は、アホ毛と呼ばれる萌え絵の定番表現。この表現が使われるのは、その名称からイメージされるような、少しぼんやり気味のキャラクターだけとは限りません。今では、頭部にアクセントをつけたり、キャラクターを差別化できたりするアイテムとして描かれることの方が多いでしょう。シンプルな髪型も、アホ毛をつけるだけでキャラクター性が強まります。

真っ直ぐなアホ毛
はっきりと目立つアホ毛は、個性派キャラな印象を強めます。

丸いアホ毛
リアルなはねっ毛に近いアホ毛は、アクセント程度の印象。

ボリュームのあるアホ毛
アホ毛とは少し異なりますが、頭頂部のこんな表現もできます。

結び目のアホ毛
印象度は弱いですが、結び目の部分にもアホ毛は作れます。

触覚のようなアホ毛
昆虫の触覚のようなアホ毛も定番。少しぼんやりキャラな印象？

シンプルな髪型も個性的に変えるアホ毛は キャラクターの描き分けに便利なアイテム

アホ毛という名称が定着し、萌え絵のキーアイテム的な使われ方をするようになったのは比較的最近のことですが、絵の表現としては、そんなに新しいものではありません。古くからマンガやアニメなどでは、寝起きの寝ぼけている様子や、疲れて果てている様子を示す表現として頻繁に使われてきました。しかし、最近の傾向としては、アホ毛の生えているキャラクターは、体や心の状態には関係なく常に生えているのが普通です。また、キャラクターの個性やアクセントとしての表現にとどまらず、嬉しいときにアホ毛がピコピコと動物の尻尾のように動くなど、感情を表現するツールしても使われることも。特にデフォルメの度合いが高いスタイルの絵では、いろいろな使い方ができるでしょう。

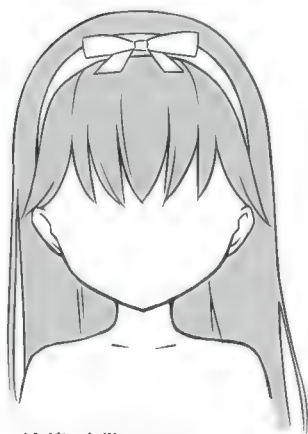
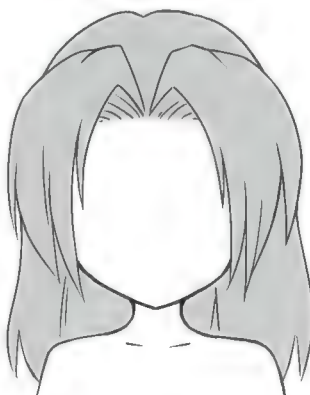
その他のバリエーション

自由な発想でキャラクターを装う

ここまでタイプ別にヘアースタイルの表現を紹介してきましたが、もちろんそれがすべてではありません。ヘアーアクセサリーにもたくさんの種類があるので、それらも活用しながら、キャラクターのイメージに一番あったヘアースタイルを作り出してください。完全にリアルな世界を描くのでなければ、実際に可能か不可能かはあまり気にする必要はないでしょう。絵としての魅力を高める「嘘」は、どんどん使ってしまいましょう。

髪飾りもつけてみる
前髪に髪飾りを付けると、キャラクターの判別が容易になります。

お団子を作ってみる
お団子ふたつの髪型は、チャイナドレスや古代衣装が似合いそう。

片目を隠してみる
見えるはずの物が見えないと、何かの意図を感じてミステリアス。

リボンを巻いてみる
リボン、カチューシャなども髪型に個性を出す定番のアイテム。

前髪をデフォルメしてみる
前髪にボリュームをつけるだけでも、印象はかなり強まります。

縦ロールにしてみる
ツインテールの場合よりは幼さが抜けて、高貴な印象が強まります。

**ヘアーアクセサリーも活用しながら
キャラクターの個性を補完するような髪型に**

リングを作ってみる
おとなしそうな三つ編みの子も、
輪にすることで一気に個性派。

シュシュでまとめてみる
特徴ある髪型が、シュシュで束ねる
ことでさらに印象的に。

リボンで巻いてみる
サイドの髪にリボンを巻くのも、
最近の萌えキャラでは定番です。

かわいいリボンを付けてみる
かわいいアイテムは、小さくても全
体のイメージを大きく変えます。

バレッタをつけてみる
クリップ力が強いバレッタは、髪を
強引にまとめることができます。

髪を動かしてみる
ツインテール&リボンの個性的な
髪型で、不思議な力もありそう。

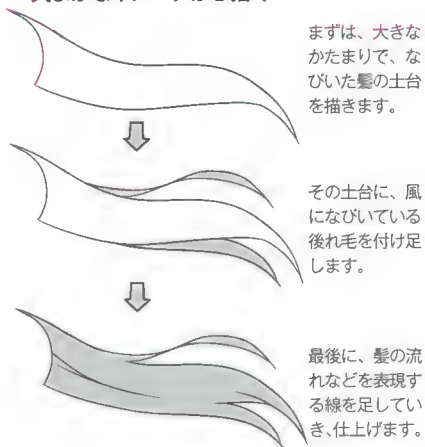
髪のなびきを描く

長い髪に自然な表情をつける

かわいい女の子の長い髪が風にそよいでいる姿は、それだけでも印象的な絵になります。逆に、髪の動きが描けてないと魅力も半減してしまいますが、髪に自然な表情をつけることは、なかなか難しいこと。風の流れや髪のなめらかさ、軽さなどをイメージしながら、描いてみましょう。

髪を風になびかせほほえむ女の子

髪、ブラウス、スカート。同じ風に吹かれていても、素材が違えば、なびき方も当然違ってきます。

[なびく髪を描くポイント]

手で髪の動きをフォロー
手はなびきの補完にくわえ、髪が顔を隠さないようにもしています。

デフォルメ描写のなびき方
デフォルメ絵でのなびいた髪は、動線などを使ってシンプルに。

どうしても長い髪を美しくなびかせられないときは、まず大きな髪の流れを描いてから、細かい描写を足していく方法がオススメです。その際、太い束にしたり細い線にしたり、付け足す髪の太さには変化をつけましょう。また、髪をいくつかのブロックに分けてイメージし、それぞれの動きを理解することも大事。短い前髪と長い後ろ髪では、髪の動きも異なります。また、同じ後ろ髪でも、髪の重量がかかってくる上部と、軽い毛先の部分では異なるでしょう。それらの微妙な違いを理解した上で、髪全体を描いてください。また、髪の表情づけを補完するものとして、手の仕草もポイント。風で髪が乱れそうになったら、自然に手が動くはず。そういった何気ない仕草が、作品全体を自然に見せるのです。

ここまでお疲れ様です。
引き続き絵を描かせていただきました、tukinanです。
髪型はキャラクターの中でもかなり遊ばせる事が
できる所のひとつだと思うので、
作例の髪型等を参考に少しでも興味を持っていただけると幸せです。

たくさんあるヘアスタイルですが、私はやっぱりイラストにするなら
イラストでしか出来ないような髪型が大好きです。
現実では実現するのがとても難しいような長い髪や、
動物みたいなもこもこふわふわした髪とか！
いろんな髪型を考えているだけで夢が広がります。

ここで注意点。髪と言われると、毛先に集中してしまいがちですが
頭のボリュームも重要なポイントです。
隠れていて見えていないところも
意識して描くとそれっぽく
なりやすくなるので
要チェックですよ。

相変わらず難しい事だらけですが，
少しづつクリアしていきたいですね。

というわけで
髪型の描き方でした。

Chapter_03

下着と水着を描く

男性が女性キャラクターの衣装を描く際、最も苦労するのは、知識が少なく、研究しようにも資料を集めることは難しい下着の描写でしょう。そこでこの章では、女性用下着の種類、着方や脱ぎ方といった基礎知識を中心に解説しています。まずは、この基本ポイントを押さえて、女性から見ても違和感の無い下着姿の女の子を描けるようになりましょう。また、萌えコスチュームの定番であるスクール水着などの水着についても、描き方のコツを紹介しています。

下着の基本(1)

女性用下着はバリエーション豊富

髪型やファッションへのこだわりが強い人は男女ともにいますが、下着へのこだわりが強い人は女性の方がはるかに多いはず。そのためか女性用下着には、非常に多くのバリエーションがあります。身に着けている下着のデザインや色の違いだけで、キャラクターの印象がガラリと変わってしまうこともあるので、気をつけましょう。

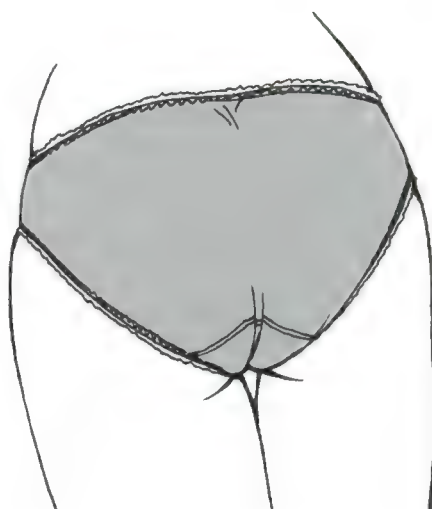
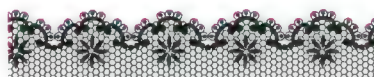
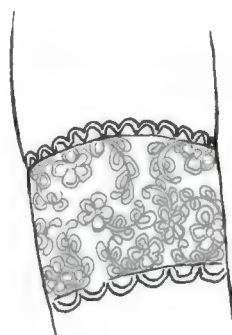
大人っぽい女子のセクシーな下着
色使いやデザインでセクシーさを強調している下着。色気のある女の子が着てこそ魅力がある。

おとなしい女子のベーシックな下着
おとなしそうな女子のイメージに、花柄で大きめのフリルもついたブラとショーツがマッチ。

ロリータ系女子のかわいらしい下着
起伏の少ない幼児体型な女の子には、素肌の露出面積が少ない下着の方がよく似合います。

キャラクターのイメージを壊さない下着を着せよう
描くときのポイントは、体への食い込みの表現

トーンのレース
描く手間が省けるので
作業時間が短縮可能。
形が揃っているため、
きれいに見えます。

手描きのレース
1つ1つ模様を描いて
いくため非常に手間と
時間はかかりますが、
絵に温かみが出ます。

ショーツの食い込みで
お尻の柔らかさを表現
普通のショーツは伸縮性があり、
着用すると体に食い込みます。そ
の描写が下着女子の重要ポイント。

ストッキングも
食い込みが大事
ストッキングを履かせ
るときも、太ももへの
食い込みを描いて肉感
を表現しましょう。

魅力的な下着にはつきもののレースですが、これを1つ1つ手作業で描くのはかなりの手間。トーンを使えば、その手間は大幅に省くことができます。しかし、きれいに仕上がった手描きレースの魅力は、機械的なトーンのレースにはない独特なもの。手描きでも練習して、時間や絵のサイズなどに応じて、トーンと使い分けることができればベストです。下着姿の女の子を描くとき必ず意識してほしいのが、下着の体への食い込み。ショーツのお尻や股間、腰の部分などは、女の子の柔らかい体に食い込みます。この小さな丸みをきちんと描くことで、下着と体の両方に柔らかみや現実感が出ます。

下着の基本(2)

種類豊富な女性用下着の基本を確認

ブラジャーとショーツの中にも、スポーツタイプ、補正力の強いタイプなどのバリエーションがあります。また、ブラジャーとショーツ以外にも、キャミソール、ベビードールなど、さまざまな女性用下着があります。それぞれの下着がどのようなもので、どんなときに着用するものなのか、その基本はぜひ押さえておきましょう。

ベビードール+ショーツ
シースルー生地のベビードールで、かわいらしさとセクシーさという相反する魅力を演出。

ベーシックな下着姿
シンプルなデザインのブラジャーとショーツ。萌え系の絵で描く素材としては物足りないかも。

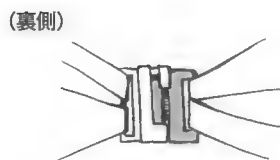
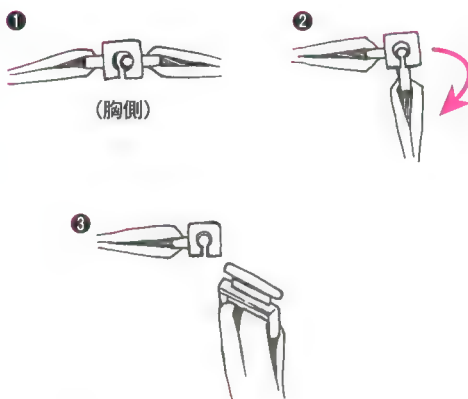
部屋でくつろぐ際の下着
体を締め付けず露出の少ないキャミソール&フレアパンツの組み合わせは、部屋着に人気。

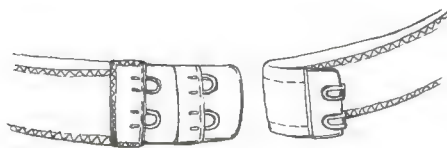
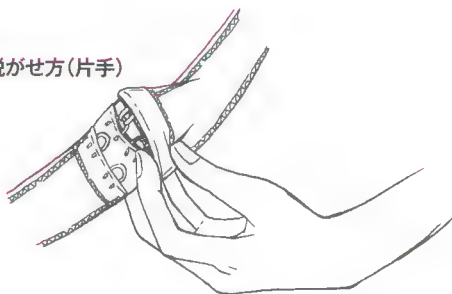
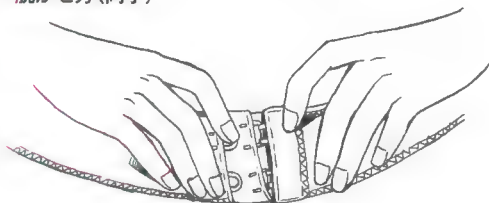
スリーインワン+ショーツ
ブラジャーとウエストニッパーとガーターベルトが一体化され、胸と腰のラインを補正できます。

スポーティな下着
運動時の胸の揺れを防ぐスポーツブラとショーツ。ブラのホックはないものが多い。

機能性を重視した下着と、ビジュアル重視の下着それぞれの特徴を理解して作品にも生かそう

●フロントホックのブラジャー

左右の胸の間にホックがあり着脱は簡単。背中にフィットした服を着るとき、ホックの形がでないのも魅力。

●カギホックのブラジャー

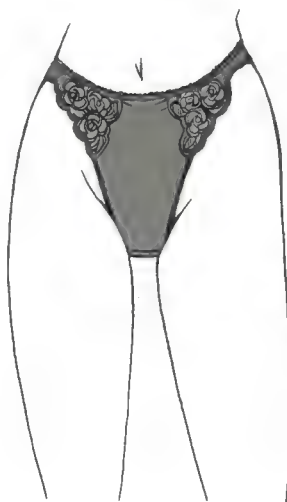
片手で外すときは中指でブラを浮かせて親指と人差し指でホックをつまみ、親指でホックをスライドさせます。

基本的に、ブラジャーには胸の形を補正する用途があり、補正用の素材が入っています。「寄せて上げるブラ」などは、その機能を強化した製品です。また、ブラジャーには前にホックのあるタイプと背中にホックのあるタイプがあり、着脱の仕方も異なります。腰を細く見せるコルセットやウエストニッパーは、日本では日常的に着るものではなく、ドレスやゴシックロリータ衣装などのインナーとしての用途が多い下着。ベビードールのように、ビジュアル性がメインの下着もたくさんあります。

下着の基本(3)

いろいろなショーツのバリエーション

ブラジャーと同じくショーツにも多くの種類があり、分類の仕方もさまざま。このページでは足の付け根のカットのデザインによるバリエーションを紹介しています。ちなみに、日本では下半身に着用する女性用下着を示す単語としてショーツが一般的になっていますが、本来、英語にはそのような意味はありません。パンティの方が伝わりやすいそうです。

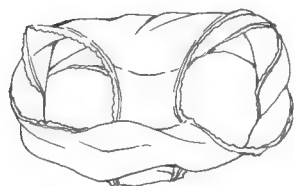
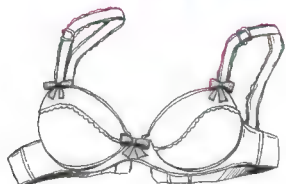
ノーマルタイプ
サイド部分の幅やカットの角度、ウエストラインの位置などが、最も標準的なタイプのショーツ。

ハイレグタイプ
股部分の布の角度が極端にきつく、腰骨辺りまで露出。足が長く見えてセクシーなデザインです。

ローレグタイプ
ハイレグとは逆に股部分の布の角度がゆるいショーツ。肌の露出が少ないため幼い印象になりがち。

ローライズタイプ
股上が浅いパンツの下などに着用。萌え絵などでは、極端なローライズをローレグと呼ぶことも。

ショーツだけでもキャラクターのイメージに影響
下着を脱ぐ仕草のモデルにはグラビア写真が便利

タイツとストッキングの表現の違い

タイツとストッキングの違いは生地の厚さ。薄いストッキングは肌が透けて、光沢感も強めです。

脱いだ状態のブラジャーとショーツ

ブラジャーはワイヤーなどが入っているのであまり型崩れしません。ショーツは脱ぐと縮まります。

仕草の途中を抜き出して描こう

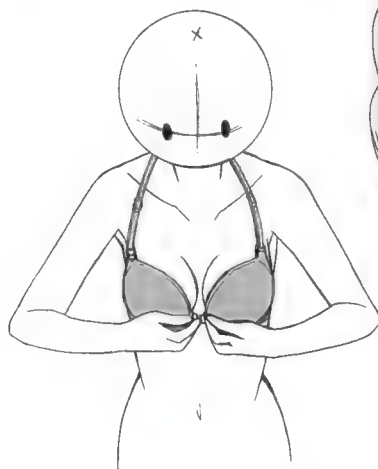
女の子が下着を脱いでいる姿は、萌え系イラストの定番のシチュエーション。脱ぐ前や完全に脱いだ後ではなく、脱いでいる動作中の絵を描くことで、絵に動的な印象がプラスされ魅力的になります。男性の場合、イメージだけで描くのが難しければ、セクシー系タレントのグラビアなどで、女性の仕草を研究してみると良いでしょう。

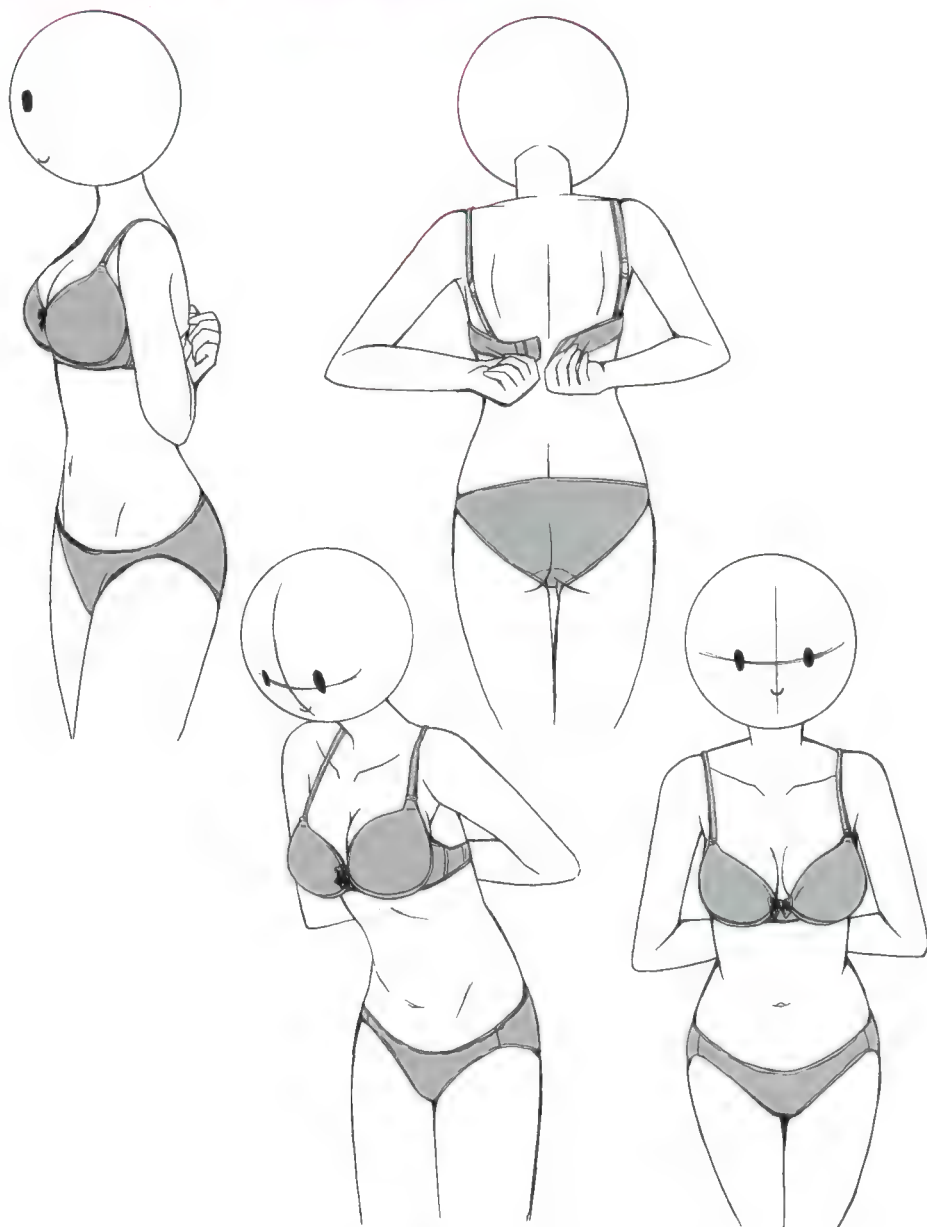
ブラジャーの脱ぎ方

女性ならではの萌える仕草を研究

下着を脱ぐ仕草の絵を描くための参考として、ここでは、ブラジャーを脱ぐときの仕草を紹介しましょう。P47 で紹介した通り、ブラジャーにはホックが前にあるフロントホックタイプと、背中にあるカギホックタイプがあります。シチュエーションやアングルにもよりますが、脱いでいる途中の動きを描く場合には、カギホックタイプの方が絵になりやすいでしょう。

カギホックタイプの脱ぎ方
最初に背中のホックを外してから、肩にかかっているストラップをずらして手を抜きます。

フロントホックタイプの脱ぎ方
前かがみになって、ホック部分を少し引っ張ってから外します。下の絵のような状態もセクシー。

ブラジャーのタイプによって異なる仕草
描きたい作品に合わせてブラジャーも選択

[カギホックタイプ 4面解説]

カギホックタイプのブラジャーを外す仕草を、複数のアングルから描いてみました。姿勢やホックの持ち方などは、男性にはイメージしにくい部分なので、ぜひ参考にしてください。ブラジャーを着けるときも、単に胸の上から被せているだけではありません。特に胸の大きな女性の場合は、前かがみになってカップの中に胸をきちんと収めてから、持ち上げるようにして背中のホックを止めます。フロントホックタイプは着脱が簡単で便利ですが、胸を支えて美しい形に見せる効果は、カギホックタイプよりも弱くなりがちです。そのため、Eカップ以上の大きなサイズのフロントホックタイプは、ほとんど売られていません。また、人によってはホックが胸の間の肋骨に当たって痛いこともあるそうです。

萌え下着バリエーション

萌える下着を描いてみよう

このページでは、萌え系の作品でよく描かれる下着を集めてみました。ストライプ柄のショーツ「しまパン」は、根強く支持されている萌え下着の王道。ロリータ系のキャラにキャミソールや水玉柄の下着の組み合わせも定番です。ひもパンやTバックのようなセクシー系下着はビジュアルインパクト抜群。実際に販売されている男性用ブラジャーは、「男の娘」（女装男子）にはピッタリのアイテムでは？

水玉柄タイプ
ドット柄とも呼ばれるデザイン。ロリータキャラに限らず、かわいい系の女子なら似合います。

ロリータ　キャミ＋パンツタイプ
つるぺたな幼児体型の女の子は、下着も幼いイメージで。生地も柔らかい雰囲気に描こう。

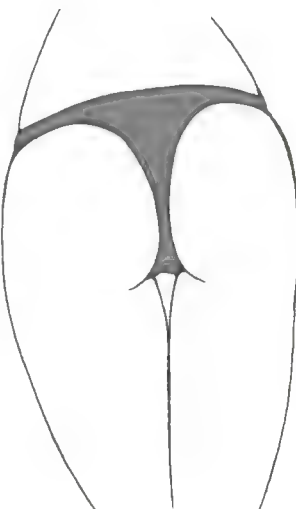
ひもパンタイプ
サイドのひもを結ぶタイプ。女性にも人気ですが、腰に密着したパンツなどをはくと、結び目部分が膨らんでしまいます。

しまパンや水玉柄の下着などが定番中の定番
萌える下着を題材に萌えな作品を描いてみよう

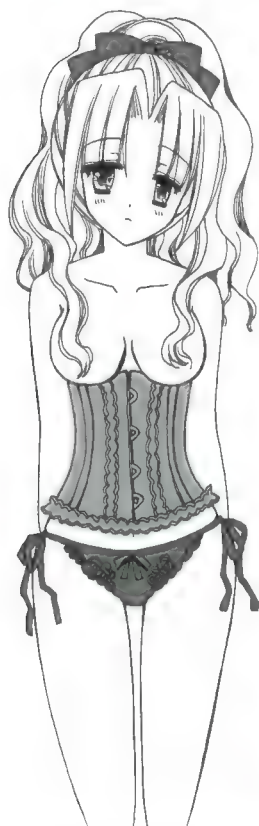
●ショーツ股パーツ 描き分け

しまパンタイプ
萌える下着の代表格で、オーバーニーとの相性も抜群。ショーツは股間部の描写によって、絵の対象年齢が変化？

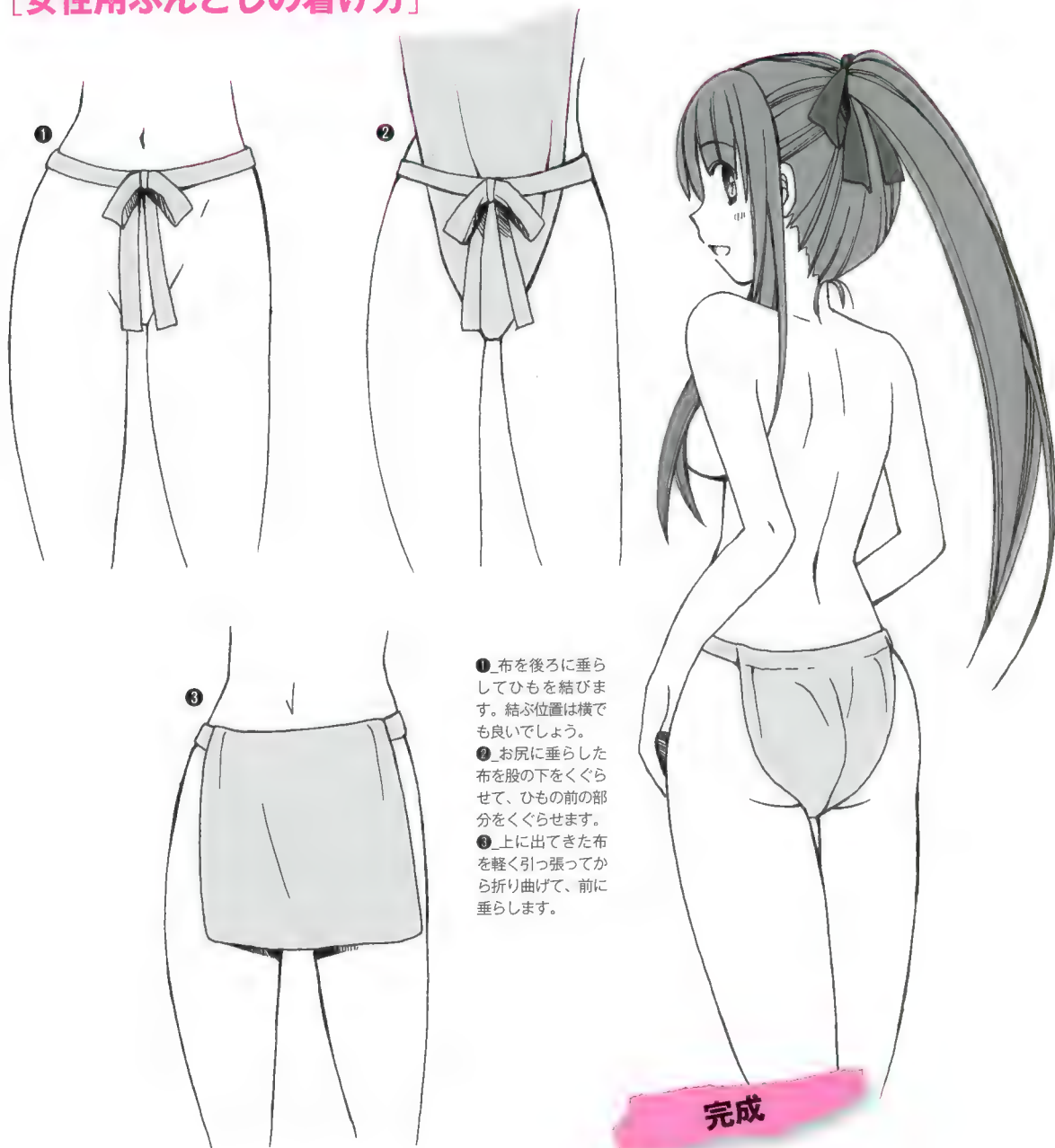
男の娘キャラに？男性用ブラ着用法
実は隠れたヒット商品になっているというメンズブラ。着けているのが男の娘（女装男子）だったら、これも萌え下着？

Tバック
お尻を後ろから見た時の形がT字になるショーツ。お尻を押さえつけないため、ヒップラインが綺麗に見えます。

古今東西の女性用下着

西洋と日本の下着の歴史を知る

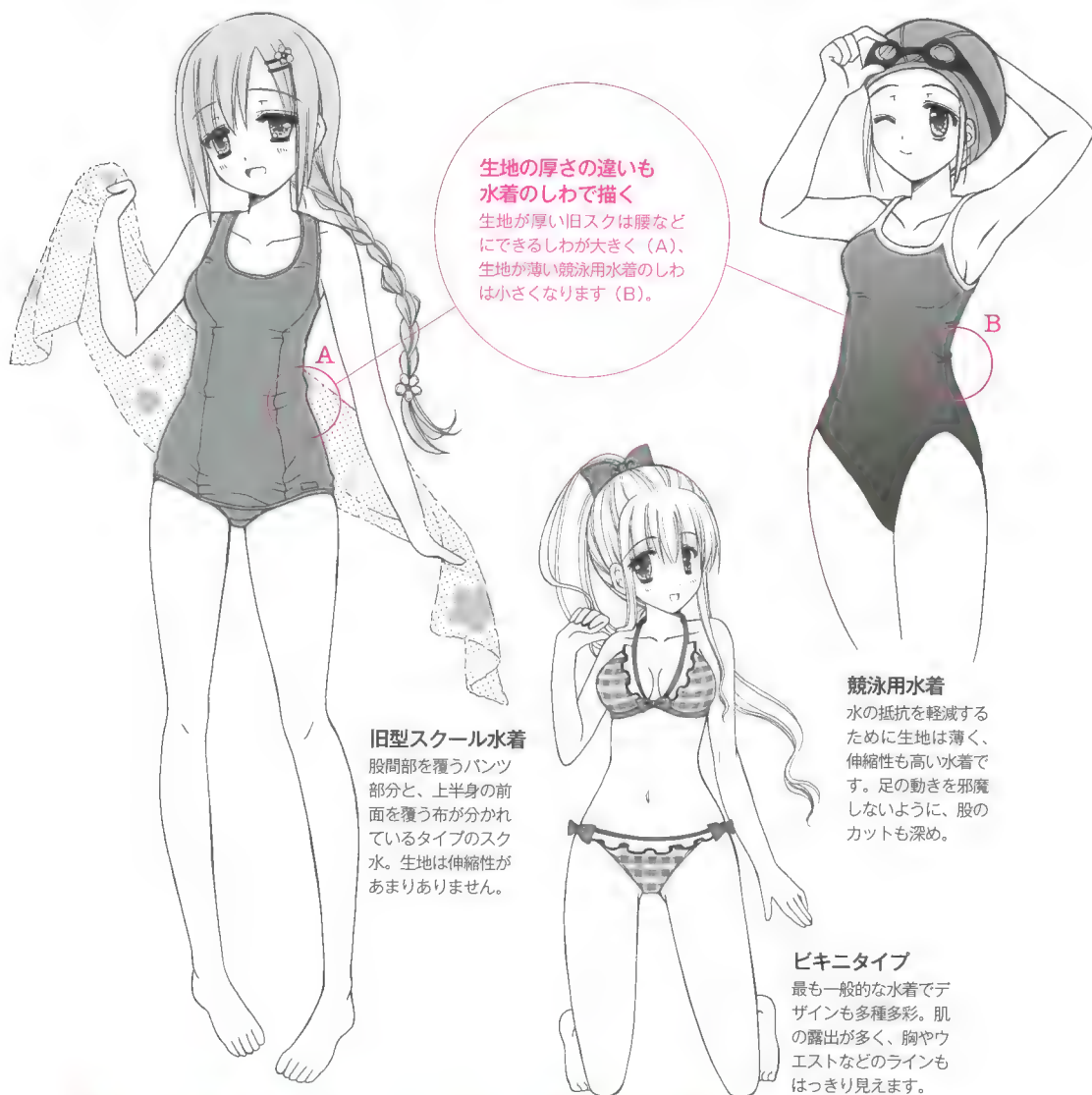
古来から和服文化の続いていた日本で、洋装が一般的になったのは大正時代以降。女性が現在のような下着を着用するようになったのも、その頃からと言われています。しかし、ブラジャーが一般的になったのは、さらに後で昭和に入ってから。それまでは胸にさらしやガーゼを巻いていたそうです。一方、西洋では 19 世紀ごろから、現代にも通じる種類の下着が着用されてきました。

時代によっても変化していく女性用下着
インターネットなども利用して情報を収集

［女性用ふんどしの着け方］

❶_布を後ろに垂らしてひもを結びます。結ぶ位置は横でも良いでしょう。
❷_お尻に垂らした布を股の下をくぐらせて、ひもの前の部分をくぐらせます。
❸_上に出てきた布を軽く引っ張ってから折り曲げて、前に垂らします。

ここまで数多くの下着を紹介して来ましたが、ここに紹介できてない下着もまだまだあります。新しい下着も、デザインなどが変化するだけではなく、P53で紹介した男性用ブラジャーや女性用のふんどし、シリコーン製ブラジャーなど、これまでにない発想のものも次々と登場しています。男性の場合、実物を手に入れて参考にしたりすることは、なかなかハードルが高いことでしょう。しかし、インターネットのショッピングサイトなどを閲覧することで、最新デザインなどの情報を取り入れることはできるはず。女性が下着を選ぶときと同じくらいのこだわりをもって、下着も描いてみてください。

萌える水着を描く

旧スクの正しい構造を確認しよう

水着の中でも萌え絵の題材として人気の高いスクール水着。特に、最近はほとんど使われていない前部がスカートのようなデザインのスクール水着が、よく描かれています。通称「旧スク」と呼ばれるこの水着は、前面に水抜き用の穴があり、意外に複雑な構造なので、描くときには注意しましょう。もちろん、肌の露出の激しいビキニや、密着度の高い競泳用水着も人気。萌えな衣装の代表です。

実は複雑な形の旧スクや密着型の競泳用水着は生地の種類や構造も意識して描こう

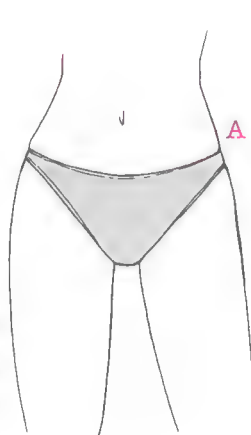
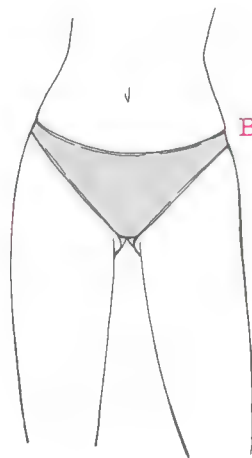
旧スクの基本的な構造をチェック

水抜き穴はパンツ部分の上から胸元までつながってます。巨乳女子は乳袋（P64参照）を描いても良いでしょう。

旧スクのよくある間違い

基本的にスカート状に分かれているのは前面だけでAのような形は間違い。Bが正しい絵です。

水着や下着のお尻の肉の描き方

Bのように正面絵でもお尻の肉を描く人もいますが、平均サイズのお尻ならAのような状態です。

水抜き穴はあまり大きく開かない

旧スクの生地はあまり伸びないので、前面の隙間を引っ張っても、おへそや股間は見えません。

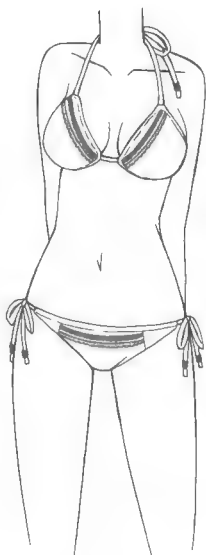
健康的な日焼け跡も萌えポイント

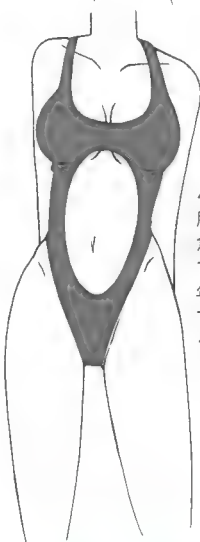
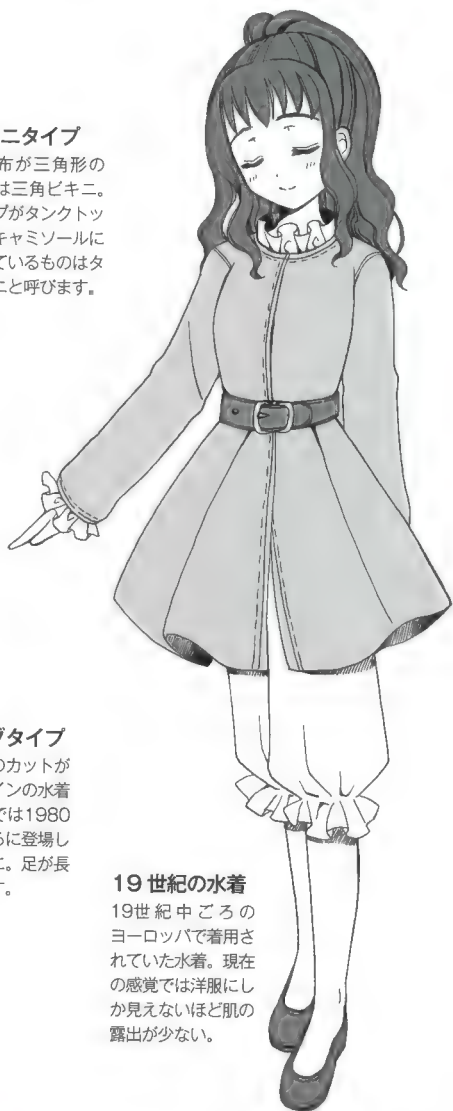
小麦色に焼けた女の子が、水着の下に隠していた白い肌。チラリと露出させるのも萌え絵の定番。

いろいろな水着を描く

最近主流の水着はビキニスタイル

夏が近づくと水着売り場で一番多くの種類が並べられ、実際にプールや海でもよく見かけるのは、上半身（トップ）と下半身（ボトム）が分かれて布面積が小さいビキニタイプの水着でしょう。ビキニの前に主流だったワンピースタイプは、二次元だとおとなしめなキャラの水着の定番。マイクロビキニや極端なハイレグなどの大胆過ぎるデザインの水着は、セクシーキャラの勝負水着なイメージ。

ワンピースタイプ
露出は少なめの水着。この絵のように、ビキニとその上から着るワンピースがセットになった水着も最近の流行。

ビキニタイプ
胸の布が三角形のものは三角ビキニ。トップがタンクトップやキャミソールになっているものはタンキニと呼びます。

マイクロビキニタイプ
布面積が極端に小さく露出が多いデザインのビキニ。日本の海水浴場やプールで、実際に目にする機会は少ないはず。

ハイレグタイプ
股間部分のカットが急なデザインの水着で、日本では1980年代中ごろに登場してブームに。足が長く見えます。

19世紀の水着
19世紀中ごろのヨーロッパで着用されていた水着。現在の感覚では洋服にしか見えないほど肌の露出が少ない。

年々、バリエーションが増えている水着
キャラクターの気持ちにもなって選ぼう

[その他バリエーション]

水着の種類は大きく分類すると、トップとボトムが分かれているビキニなどのセパレートタイプか、一体になっているワンピースタイプがあります。日本では1970年代からビキニが人気を集めたものの、1980年ごろからはワンピースが主流になりました。しかし、前から見るとワンピースで後ろから見るとビキニというデザインのモノキニやハイレグなど、肌の露出が多くなっていき、1990年代半ばからは再びビキニの割合が増加。腰にパレオを巻くスタイルも一般的になりました。最近は、ビキニとその上から着られるワンピースがセットになった水着などもあり、バリエーションは増える一方です。キャラクターの性格や一緒にいる相手なども想像して、そのシチュエーションに合った水着を選んで描きましょう。

初めまして。
下着、水着のページを担当しました
りんご水と申します。

描く時に調べた時
こんな下着や水着も
あるんだ～と新発見も
あって、私自身もすごく
勉強になったり。

ほんと色々な下着や
水着が描けて
とっても楽しかったです♪

個人的にはキャラに
あってれば、何でも萌えれる
と思うのですが、
下着は白色でレース
いっぱい、水着は
白ビキニとか、清純？
そうなのが好きです
ね(オッサンか！笑)
後は→の絵みたいな
ギャルゲ的コーディネート
とかも好きです。
ともかく
こだわりは大事ですよね♪

りんご水でした。

Chapter_04

制服を描く

萌え系キャラクターの定番コスチュームとして欠かせない制服。この章では、ブレザー、セーラー服の2大制服を中心に、さまざまなバリエーションのオリジナル制服を描いてみました。ベーシックなデザインのブレザーとセーラー服に関しては、実際に着たことがない人にはなかなかわからない、制服の構造や着用の仕方についても解説。さらに、オリジナリティあふれる制服のデザインを生み出すためのヒントについても紹介していきます。

基本ブレザーを描く

ブレザーは女子学生制服の定番

ブレザーは、女子学生の制服の主流。1990年代ころから私立校などを中心に、デザイン性の高いブレザーが急増しました。日本の伝統的制服のセーラー服に比べると、上着の代わりにベストやカーディガンと合わせたり、リボンやネクタイを変えたりと、着こなしのバリエーションが多いことはブレザーの魅力。キャラクターの個性を制服の着こなし方で表現するときも、幅広い選択肢があります。

ベスト＋ネクタイの基本ブレザー
上着を脱いで、シャツの上にはベストを着用。リボンではなく細いネクタイを締めています。

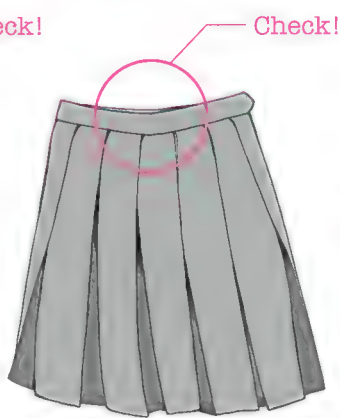
上着＋リボンの基本ブレザー
上着を着て胸元には大きめのリボン、足はハイソックスというブレザーの着こなし超基本形。

リボン＋タイツの丸エリブレザー
この絵のようなエリの丸いブレザーもあります。細いリボンを付けて、足には黒タイツ。

着こなしのバリエーションが豊富なブレザー
キャラクターの個性を制服でも表現しよう

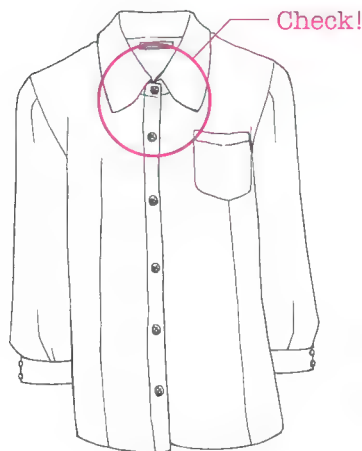
［ブレザー4つのポイント］

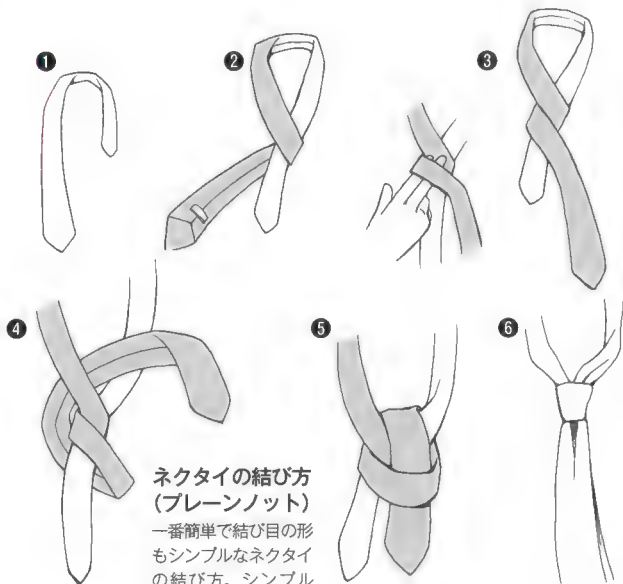
01 基本はテーラードカラー

エリ元は刻みの入ったテーラードカラー。上エリの上から下エリが重なっています。

02 スカートにもベルトがある

ベルト状の部分の中に固い芯が入っていることで、プリーツがきれいに立ちます。

03 リボンなどは取り外しが簡単

リボンやネクタイは自分で結ぶ必要がなくワンタッチで着脱できるタイプも。

04 シャツの前合わせに注意

上着と同じくシャツの前合わせも女性用と男性用は逆。女性用は右側が上です。

ネクタイの結び方（プレーンノット）

一番簡単で結び目の形もシンプルなネクタイの結び方。シンプルノットとも言います。

ブレザーの基本アイテム・エンブレムの描き方

胸元のエンブレム（紋章）もブレザーの基本アイテム。オリジナルのブレザーを描くなら、ぜひエンブレムも考えましょう。Aのように盾、植物などを組み合わせるだけで、それらしく見えます。ただし、西洋では悪魔的イメージもある龍などを使ったBのような図柄は、「悪魔の紋章」と呼ばれて縁起が悪いとされる場合も。英国などでには紋章を作る際のさまざまな決まりごとがあるので、こだわり派の人は調べてみるのも良いでしょう。

A

B

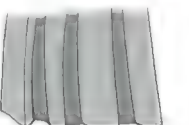
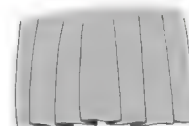
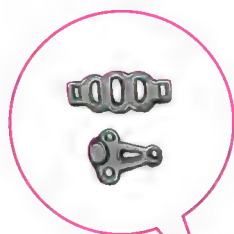
ブレザーの萌えポイント

巨乳のブレザー女子はこうして描く

ここではブレザー姿の女子を描く際に、押さえておきたいポイントを紹介しましょう。まず、胸の大きな女の子を描くときに、最近よく使われるのが「乳袋」などと呼ばれる服の描き方。現実のブレザーには有り得ない状態ですが、体にフィットするシャツを着たときのように胸のラインを描きます。こうすることで、リアルな描写では不可能な、胸の大きさや形の表現ができます。

普通のブレザー
胸の大きな女子が普通のブレザーを着た状態。右胸の上部分のラインは見えますが、胸で生地を引っ張っているため、下部分は胸のラインが隠れてしまいます。

乳袋を描いたブレザー
乳袋と呼ばれる表現を使って胸の大きなブレザー女子を描いた状態。右胸の丸みをよりきれいに表すことができてました。また、左胸の形も描くことができます。

プリーツの数によってスカートの表現も変化
男女のシャツの違いなど細かい部分も確認

スカートのプリーツ（ひだ）は､線で折れ目を描き、生地が重なる影の部分にトーンなどを使うと、簡単に立体感のあるスカートが描けます。プリーツの数が増減すると、見た目の印象とともにスカートが開く幅も変化します。プリーツが多いほど普段折りたたまれている部分が多くなるため、通常の状態と開いた時の変化が大きくなるのです。ちなみに､スカートのサイドにあるチャックの上の留め金は、少しサイズ調整ができるようになっています。また、ブレザーの中に着るシャツも男性用と女性用では、前合わせだけでなく、全体のシルエットや裾の長さなども異なります。描くときには注意しましょう。

基本セーラー服を描く

日本の女子学生の伝統的な制服

現実の世界ではブレザーに押され気味ですが、萌えキャラクターの制服としては、まだまだ人気の高いセーラー服。元々は英国海軍の制服でしたが、日本では女子学生の制服として一般に広まりました。大きなエリ（セーラーカラー）、スカーフなどが特徴で、ブレザーに比べるとクラシックな印象になります。一見同じような制服でも、学校ごとにエリに入るラインの本数や太さなどが違っていたりします。

ベーシックなセーラー服（冬服）
さらにクラシックな印象が強まる冬服。エリ、ソデ、靴下のラインを1本に統一しています。

セーラー服の上からセーターを着用
セーラー服のエリだけを外に出して、スカーフの代わりにリボン。かなりカジュアルな印象に。

ベーシックなセーラー服（夏服）
制服少女の定番スタイル。エリ、ソデ、スカートのライン数はすべて2本で統一しました。

萌えコスチュームとしてはまだまだ人気
細かい構造も把握してから描こう

セーラー服の大きなエリ
本来は実用的なもの？
大きなエリは、強風で声や音が聴きにくい船の甲板で、水兵が音を集めて聴こえやすくするために使われたそうです。

胸当てのバリエーション
胸当てのあるタイプとないタイプがあり、着脱可能なものもあります。胸当てのないタイプだと、胸元から中が見えてしまうかも。

セーラー服の防寒対策
寒い時期にはセーラー服の下に、長ソデやハイネックなどのシャツを着用。薄手のセーターを着ることもあります。

セーラー服のチャックの位置
チャックやボタンが正面にあるタイプのほか、脇の下が開くタイプもあります。

セーラー服の萌えポイント

セーラー服でも胸を強調

どちらかといえばクラシックでおとなしそうなイメージの強いセーラー服ですが、描き方によってはその印象も大きく変化。P64で紹介した「乳袋」を描いてみるだけでも、キャラクターの雰囲気は違ったものになります。この表現はブレザーやセーラー服だけではなく、伸縮性の無い生地の服には共通で有効なテクニックなので、萌えな印象を強めたいときなどは活用してみると良いでしょう。

普通のセーラー服
ブレザーに比べると生地の柔らかいセーラー服ですが、胸のトップから下のラインは、ストンと下に落ちる形になります。このアングルだと左胸の形は見えません。

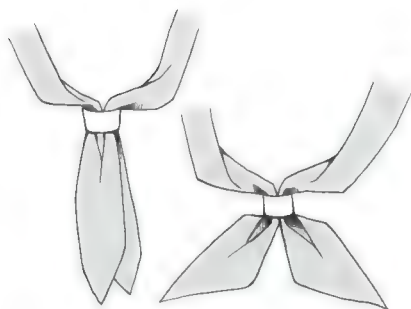
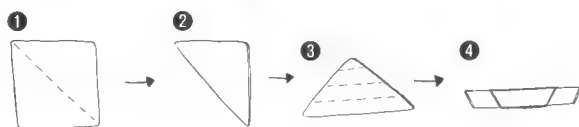
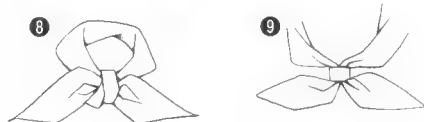
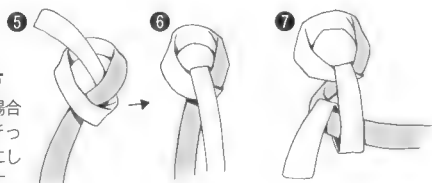
乳袋を描いたセーラー服
乳袋を描いた巨乳のセーラー服女子です。丸みのある胸のラインが強調されます。左の絵では形を表現できなかった左胸も、大きさや形を描くことができます。

なにげない仕草が萌えるセーラー服 女の子の心理もイメージして描こう

セーラー服萌え仕草いろいろ

スカートの後ろをカバンで押さえる
短めなスカートの後ろが、風でめくれてしまわないようにしている姿。癖になって無意識にこのポーズで立っている子も。

座るときの前かがみな姿勢
胸当ての無い服で、少し見える胸元がポイント。スカートを押さえるのはプリーツのしわを防ぐため。

教室で読書するもの静かな女の子
古き良き時代の女学生や文学少女といったイメージも喚起させるセーラー服。本を持ち座っているだけでも絵になります。

スカーフは結び目の先でアレンジ
同じスカーフでリボン型とネクタイ型の両方にできます。結び目の先の形や長さが校則で決まっている学校も。

セーラー服のスカーフの結び方
スカーフが正方形の場合は、まず三角形に折ってから細いリボン状にして、それから結びます。

ここでは、セーラー服での萌える仕草の例をいくつか紹介。何気ない動作にも萌えポイントのある服装だということが伝わると思います。また、女子は男性の想像以上にスカートのプリーツが折れるのを気にしています。そういった心理もイメージしてみると、いろいろな仕草やシチュエーションも、より自然に描けるでしょう。セーラー服には欠かせないスカーフですが、これは帯状のネクタイやリボンとは違い、広げると三角形になるものが主流。それを細長く折りたたんでから、エリの下に巻きます。固く結ぶとネクタイのようになり、ふんわりと結ぶとリボンのような形にできます。しかし、ブレザーのリボンやネクタイと同じで、最近はワンタッチ式で着脱できるスカーフも増えています。

ミッション系などその他の制服

お嬢さま校の清楚な制服も描こう

ブレザー＆セーラー服という２大制服に続いては、ミッション系の学園をイメージした清楚な制服など、さまざまな制服のバリエーションを紹介しましょう。さらに、学生服だけでなく、女の子らしくアレンジした軍服や、ＳＦ物の宇宙警備隊的な制服なども描いてみました。萌えるオリジナル制服をデザインする際、アイデアの参考にしてください。

スクールベストとスニーカー
爽やかな印象。アクティブ少女は制服にスニーカーも似合う。

ミッション系のセーラー服
ロングスカートのセーラー服も由緒あるミッション系のイメージ。

チェック柄のボックススカート
ひだの少ないボックススカートは、カジュアルな雰囲気に。

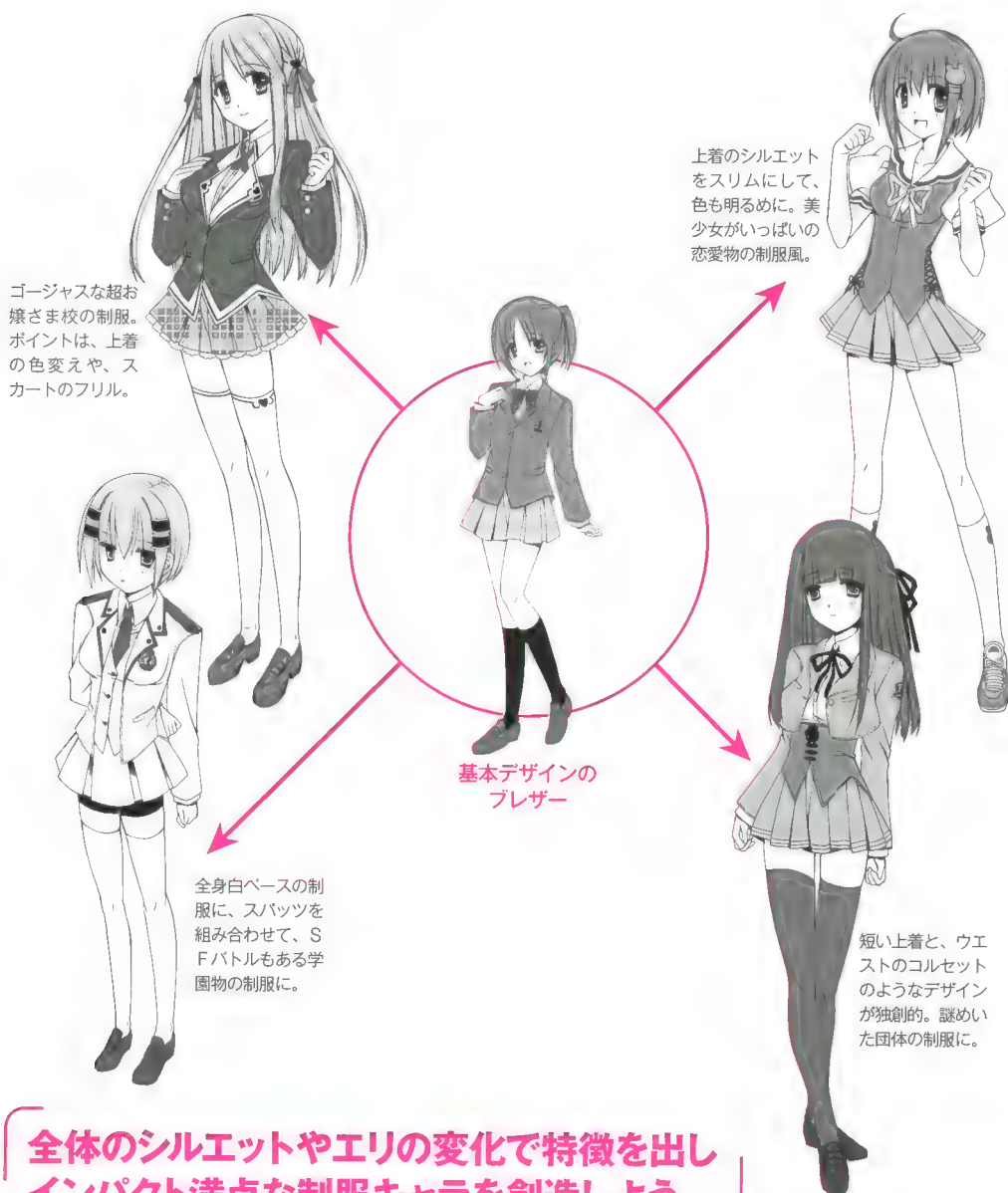
超名門のミッション系
シスターが着る修道服をイメージした、超お嬢さま校の制服。

ブレザー、セーラー服だけじゃない制服のスタイル
キャラクターや世界観にマッチしたデザインを

地球を守る
少女の隊員服
全身タイツの上から、ＳＦ風アレンジのベストやヘルメットを装着。
美少女士官の
凛々しい
軍服姿
シンプルな軍服も、シルエットを少しアレンジすれば、萌えな制服に。
学生服以外の
萌える女子制服
学生服以外にも萌え制服はたくさんあります。男らしい印象の軍服などもアレンジ次第で萌えな雰囲気になります。
清楚な
ブラウスと
吊りスカート
お嬢さま風でも、スカートの吊り紐がさりげなく胸のラインを強調。
大正浪漫な
イメージの
和服制服
和服にブーツの大正時代の女学生。この時代設定なら、和服も制服に。
アールデコ調の
オリジナル制服
アールデコをイメージした、スタイリッシュなデザイン。
お嬢さま校の
ワンピース
ワンピース型の制服は、おとなしめのキャラによく似合います。

キャラ化ブレザーデザイン

キャラ立ちを重視した個性的ブレザー

基本的なブレザーをベースに、現実感は無視して、キャラクターの個性を際立たせることに特化した制服を並べてみました。アニメなどに出てきそうな制服ですが、基本のデザインからはかなり変化させています。逆にいえば、リアルから離れた世界観では、このくらいの変化がないとインパクト不足かも。想像力をフル稼働させて、キャラ立ちのするオリジナルブレザーをデザインしてみて下さい。

全体のシルエットやエリの変化で特徴を出し インパクト満点な制服キャラを創造しよう

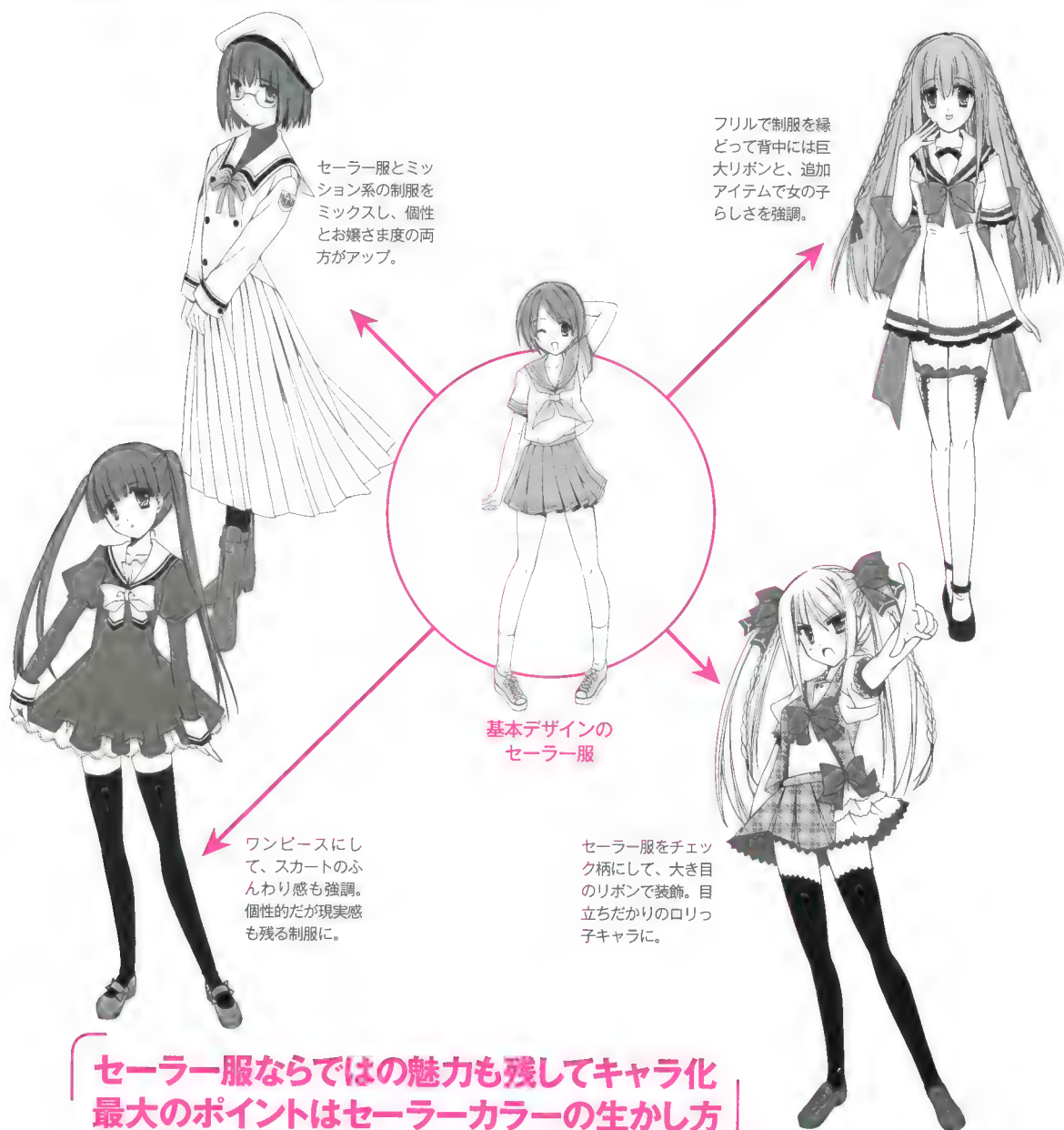
その他のキャラ化したブレザー

ひと目で分かるデザインを作るポイントは個性的なシルエット。上着の肩まわりやスソなどの形でもアクセントをつけよう。また、ブレザーの特徴であるエリの色や形を変えて強調することでも、個性的な印象を強められます。

キャラ化セーラー服デザイン

セーラー服ベースの個性派キャラに

ここでは、セーラー服を基本フォーマットにして、キャラクター化したデザインを並べています。元々、バリエーションの幅が広いブレザーに比べると、定番スタイルの決まっているセーラー服の方が、アレンジするポイントは絞りやすいはず。セーラー服の魅力を残しながら、まったく違うイメージの衣装を作り出してください。

セーラー服ならではの魅力も残してキャラ化
最大のポイントはセーラーカラーの生かし方

その他のキャラ化したセーラー服
異世界ファンタジーの剣士や魔法のステッキをもった少女ら、セーラー服少女をベースにしたキャラクターたち。セーラー服の最大の特徴であるセーラーカラーを描いておけば、ほかの部分は大胆にアレンジしても、セーラー服のイメージは引き継げます。

またまたどうもです。りんご水です。
今度は制服を担当させて
頂きました。

ともかく自分はリアルだと
ブレザー派で、セーラーは
着た事が無いんですよね。
(一度は着てみたかった…。)

個人的萌えポイントは
ブレザーの身体のラインが
でる描き方と、チェックや
フリルがいっぱいついてる
ギャルゲ的(またか!)
デザインが好き
です♪→の絵みた
いな、制服?って
いう感じが好き。

とりあえず
エンブレム付けれ
ば、制服に見えると
思うので、皆さんも
ちょっと変わった制服に
挑んでみては、どうで
しょうか?

りんご水でした。

Chapter_05

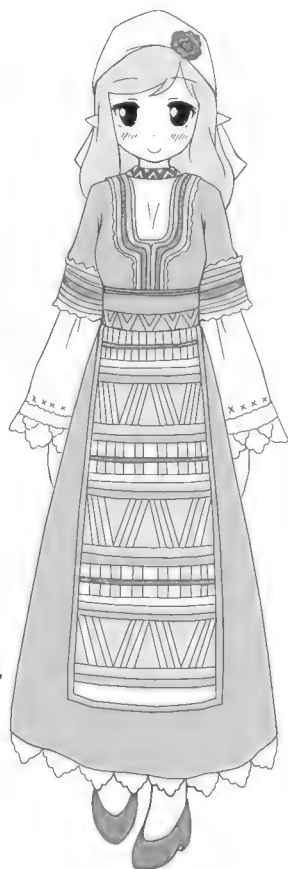
ファンタジー衣装を描く

異世界や現代とは異なる時代を舞台にした作品では、キャラクターの衣装も世界観を構成する重要な要素です。この章では、さまざまなファンタジー衣装の定番イメージや、押さえておきたい基礎知識などを紹介。魔法っ娘、天使っ娘などの独特のビジュアルで人気が高い、ファンタジー世界のキャラクターについても解説していきます。また、ファンタジー衣装ではありませんが、日本の伝統的衣装である和服を描く際のポイントも確認しましょう。

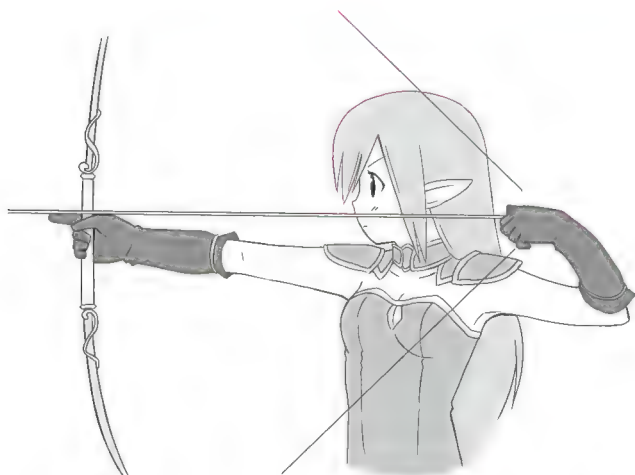
エルフの衣装を描く

自然とともに暮らすエルフを描く

異世界ファンタジーの定番キャラクター・エルフ。欧州各地の神話や伝承にさまざまな形で登場しますが、現代ファンタジーでは、自然や平和を愛し知性に優れた種族として描かれることが主流。そんな平和的なエルフを描く際は、細やかな装飾の民族衣装などが参考になるでしょう。また、弓の扱いなどに長けた戦闘系のエルフも、自然の緑をイメージした衣装や、装飾に凝った衣装がよく似合います。

英国狩人風
英国の英雄ロビンフッドをイメージした戦闘系エルフの衣装。

ブルガリア キュステンディル風
ブルガリア西部の伝統的な衣装をモチーフに描いたエルフの衣装。

中国少数民族風
鮮やかで細やかな刺繍は、自然に密着して暮らすエルフにマッチ。

装飾に凝ったデザインで描きたいエルフの衣装
アジアやヨーロッパなどの民族衣装も参考に

革の鎧と弓を装備した戦闘系エルフ

華奢なエルフの武器は弓矢や細身の剣など軽量のものが定番。防具も革の鎧など軽装が多いです。

細くて長いエルフの耳は動物をモデルに

エルフのシンボルである長い耳をリアルに描きたいときは、馬など動物の耳が参考になります。

重装備の鎧は装飾に凝ったデザインで

甲冑などの重装備で描く場合も、野暮ったいデザインにはならないよう、細部にはこだわろう。

エルフ風衣装はアジアン装飾をモデルに

アジア風装飾のナチュラルなデザインは、エルフの衣装や小道具などイメージにピッタリです。

弓のデザインも目的や用途で描き分けよう

騎馬民族が活用した短弓、英国の長弓など、形状ごとの特徴を調べて描くのも良いでしょう。

ビキニアーマーの戦士を描く

かわいくて強そうな女性戦士に

ビキニのような形状の女性用鎧ビキニアーマー。日本では、1980年代頃からファンタジー作品などで登場しはじめ、今も女戦士の定番装備です。体を守るという鎧本来の役割からは逸脱したデザインで、おそらくフィクションの世界にしか存在しない防具ですが、強くてかわいい女戦士の魅力を表現できます。武器と一緒に形状や装飾などの細部にこだわると、より魅力的になるでしょう。

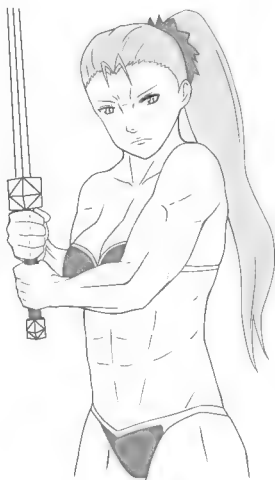
**強さとかわいさ
ふたつの魅力を
同時に表現**

戦うための衣装でありながら、胸や腰のラインなど女性ならではの魅力もしっかりアピール。

**大きな
アクションも
描きやすい**

全身鎧などに比べて関節の可動域が広いため、派手なアクションシーンを描きやすいのも魅力。

**リアルに描くと
女戦士は
こんな体格に**

重い武器を操るには筋肉が必要。女戦士が実在したら、ボディビルダーのような体格でしょう。

**ファンタジックな世界のヒロイン
武器などの描写にはこだわってみよう**

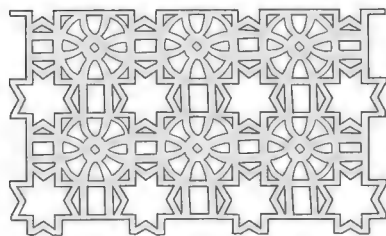
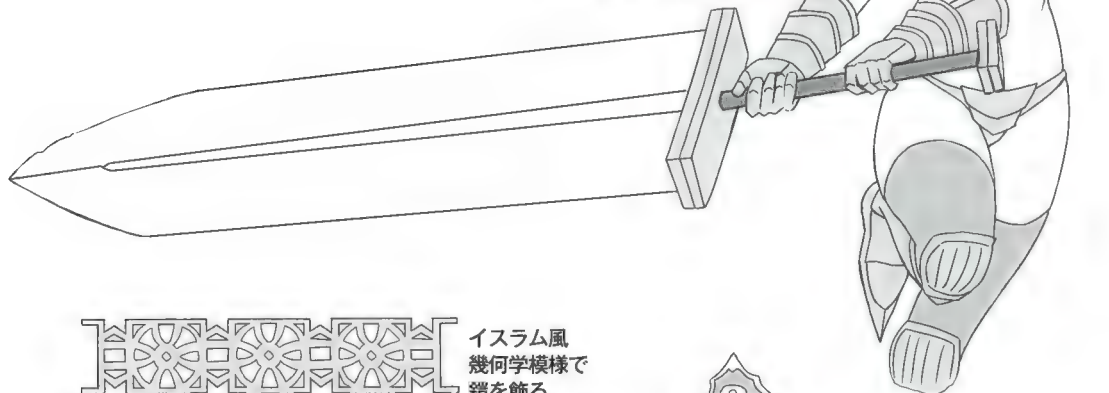
リアルに描くと大きな剣は持てません

標準サイズの両手剣でも重さは約2.5～3kg。某ゲームのように大きな剣は実際には持てません。

武具の形などは細部もこだわり描いてみよう

片手剣は両手剣に比べて柄が短め。そういった細部へのこだわりは、作品全体の質も上げます。

現実には持てない武器もデザインはリアルに

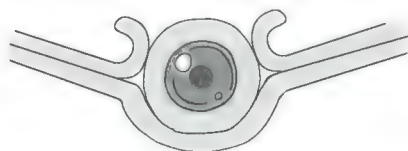
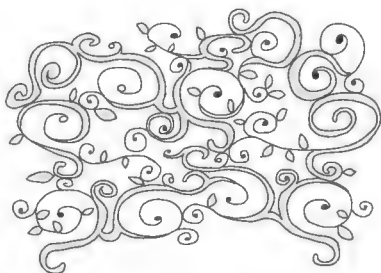
両手用の剣は柄が非常に長くなっています。また、剣の中央の溝は血が流れるためのもの。

イスラム風幾何学模様で鎧を飾る

幾何学模様を反復させたイスラム風の装飾などで飾れば、武具に本物らしさや高級感が出ます。

宝石などの輝きはハイライトで表現

武具の装飾品として定番の宝石は、ハイライトと反射光を意識して、丸みや透明感を表現。

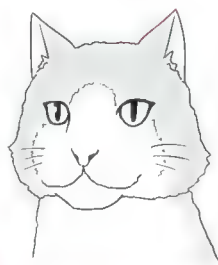
和風な印象の唐草模様も西洋鎧の装飾に

日本的な印象のある唐草模様も起源は古代エジプト。西洋武具の装飾に描いても違和感ありません。

獣っ娘を描く

萌え系擬人化の人気キャラクター

ネコ耳やイヌ耳の女の子など、動物を擬人化した獣っ娘は、女の子と動物の魅力がミックスされた非常に人気の高いキャラクター。女の子に動物の耳と尻尾を描いた表現が主流です。知恵のあるキツネ、移り気でわがままなネコなど、その動物自体の持つイメージが、キャラクターのイメージにも直結するので、それを踏まえたうえで、表情やアクションなども描いていきましょう。

モデルの動物のイメージも生かして擬人化されたキャラクターを描く

獣っ娘は
耳も使って
表情を描く
動物のように耳を動かして、さまざまな感情を表現可能。尻尾が見えるキャラなら、尻尾も便利。
パーツは
本物の動物も
参考に
耳、目、手などモデルとなる動物のパーツを研究すれば、獣っ娘の表現の幅も広がります。
もっと動物寄りの
獣っ娘を描く場合
さらに動物寄りのデザインにしたい場合は、目や耳などのパーツだけでなく、顔の輪郭も動物に近づけます。
リアルヒューマン
リアルアニマル

天使っ娘を描く

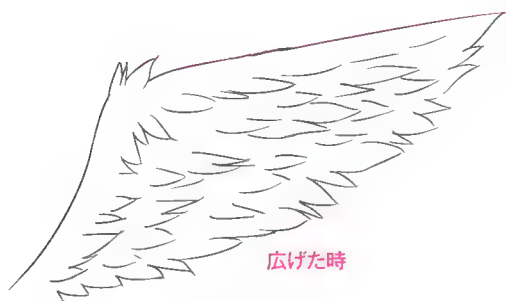
白い翼や衣装の表現がポイント

天使をモチーフにしたキャラクターのビジュアルイメージには、大きな白い翼、白い布の服など、ある程度固定化されたものがあります。これらは、西洋の宗教画などで描かれてきた天使のイメージを継承しているものでしょう。中世には美しい男性として描かれていた天使ですが、その後、子供や女性の容姿をもつ存在として描かれるようになりました。

鳥のような白く大きな翼
天界から人間界にやって来る天使に欠かせないのが大きな翼。鳥の翼ような形で描かれます。

頭上に輝く天使の輪
天使の輪は、聖なる存在である天使が放っているオーラを表現したものだと言われています。

聖なる存在らしい汚れのない衣装
清らかなイメージの白い衣装が基本。西洋の宗教画に描かれた天使も同じような姿です。

白くて清らかな天使のビジュアルは長い年月、受け継がれてきたイメージ

広げた時
たたんだ時
翼の根元は
肩甲骨に
「肩甲骨は翼の名残」といわれることもある通り、天使の翼は肩甲骨から生えているのが基本。
鳥を参考に
翼の構造を
チェック
翼をリアルに描くときは、図鑑などで鳥の翼の仕組みなどを確認。羽の表現も研究しましょう。
やわらかい服の
しわの描き方
まず、体の丸みに沿ってしわを描き立体感も表現。関節など曲がっている部分は集中的にしわを足しましょう。
定番イメージ以外の
天使っ娘キャラクター
頭にも翼のある天使や、光の翼をもった天使も魅力的。イメージ色はやはり白が基本です。

悪魔っ娘を描く

見る人を誘惑するようなキャラに

天使や神に対抗する存在として描かれる悪魔。西洋絵画では、黒い肌、とがった耳、コウモリのような翼などが基本的なイメージとして描かれてきました。悪魔っ娘のビジュアルにも、そのイメージが踏襲されています。キャラクターのイメージとしても、人間に敵対、あるいは誘惑をするような存在として描かれることが主流。衣装だけではなく、顔や表情などでも悪魔っぽさを表現しましょう。

悪魔の象徴である角や翼を描いて
いじわるでかわいいキャラクターに

コウモリの翼の骨格は人間の手とよく似た構造

コウモリの翼は5本指。カギ爪状の親指以外は細長く伸びて、間に膜が張られています。

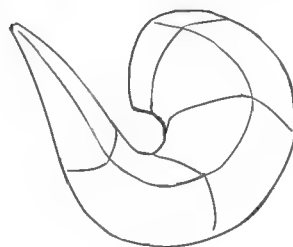
人を誘惑する悪魔らしいセクシーな衣装

悪魔っ娘の定番衣装は黒いボンテージ。体型には関係なく、挑発的なイメージで描こう。

いじわるな笑顔で小悪魔的な表情に

悪魔っ娘なら、いじわるだけど魅力的な笑顔に。ツリ気味の目と口の形がポイントです。

悪魔っぽい角の描き方

悪魔の角は、ヤギのように太くてねじれた形が基本。牛の角のような形に描いても良いでしょう。

メイド服を描く

職業系萌えコスチュームの定番

ファンタジーだけに限らずさまざまな世界観の作品で登場するメイド服姿のキャラクター。現実世界でのメイド文化は、19世紀後半ヴィクトリア朝時代のイギリスで全盛期を迎えました。日本でのメイド服の定番となっているエプロンドレスの衣装も、当時のメイドが午後に着ていた制服がモチーフ。午前中は掃除などの汚れ仕事があったので、もっと機能性重視の服装で作業をしていたそうです。

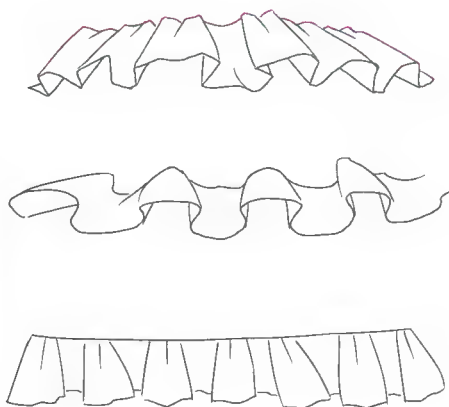
セクシー系のメイド服
大きく開いた胸元、極端に短いスカートなど、露出度の高いスタイルにアレンジされたメイド服。

定番スタイルのメイド服
ロングのワンピースに白いエプロンドレス、頭にはフリルつきのカチューシャがメイド服の基本。

19世紀英国のメイドの衣装
イギリスで実際に働いていたメイドの制服は、ロングスカートなど露出の少ないデザインが基本。

日本では萌えコスチュームとして浸透
かわいく描くポイントは自然なフリル

メイド服の下は
ドロワーズ

現在のドロワーズとは違い下着として着用していたので、この下にショーツははいていません。

自然な形の
フリルを描く

まずは波うった線でおおまかに輪郭を描き、そこに立体感をくわえていくと描きやすいです。

食器などの小物も
細部にこだわりを

食器類はメイドにつきものの小道具。簡単に描けますが細部にもこだわってみましょう。

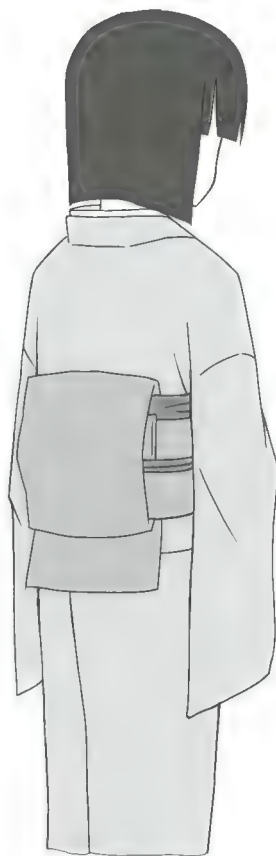
フレンチメイド風

ボンテージファッションのテイストを取り入れたデザインで、スカートも短く露出度の高いメイド服。

着物を描く

描くのが難しい日本の伝統的衣装

日本の伝統的衣装の着物も正しく描くのが難しい衣装の１つ。着つけの仕方も複雑で、わざと腰のあたりで着物をたくし上げて「おはしょり」を作るなど、独特の作法もあります。さらに帯の結び方も種類豊富です。ちなみに、着物姿は体型が隠れるため、描くときに人物の腰の位置などが分かりにくくなりがち。ポーズをつけるときは気をつけましょう。

正しい着物姿の基本（正面）
帯の下のラインがへその位置にくるくらいが、正しい帯の高さ。足は少し内股気味が基本です。

正しい着物姿の基本（後ろ姿）
お太鼓結びの着物女性の後ろ姿。帯のたれはおはしょりよりも長く、お尻も半分くらい隠れます。

着物姿を正しく描くには知識が必要
動きを描くときは中の体の位置に注意

着物の描き方のポイント
前合わせは男女とも左が上。死装束は逆なので、幽霊キャラは逆に？
帯の位置が上過ぎると、子供のようなイメージに見えてしまいます。
着物の前面がしわにならないよう、しわは脇の方に寄せて着ます。
おはしょりもきちんと描く
帯の下に5～6cmはみ出すおはしょり。これを作ると腰周りがきれいに。
通常
巨乳の表現
着物の下に隠れたお尻の位置を確認
立ち姿だと体のラインが見えにくい着物。正しい着つけができているときの腰の位置はこのくらいです。
大きな胸も隠すのが着物の着つけの基本
普通､大きな胸は下着で押さえます。帯に胸が乗るのはNGですが、巨乳の表現として描かれることも。

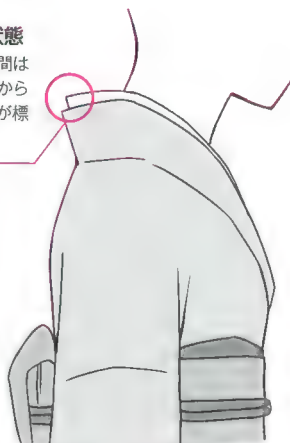
間違えやすい着物のエリ

花魁、遊女風

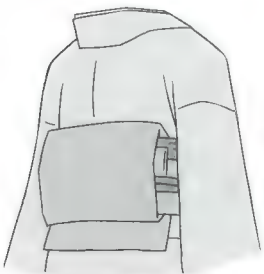
江戸娘風

首と後ろエリの間は少し開けて着るのが基本。花魁など艶っぽい雰囲気を出したいときは大きく開けます。

横から見た後ろエリの状態

後ろエリと首の間は握りこぶし半分から1個分開けるのが標準の着方です。

帯の結び方いろいろ

文庫結び

浴衣の帯を結ぶときによく使われている結び方です。リボン結びのように羽根を作ります。

お太鼓結び

どんな着物にも似合う帯の結び方です。結び目の位置や大きさを変えると印象も変わります。

韓国風の着物？チマチョゴリ

韓国の伝統的衣装。上着のチョゴリとスカートのチマで構成され着物と同じく体型が隠れます。

着物は、着つけ方教室があるくらい着ることが難しい衣服。小物なども多く非常に奥の深い世界です。本格的に和風ファンタジーの世界などを描く際には、かなり入念な研究が必要になるでしょう。

Chapter_06

影と効果の入れ方

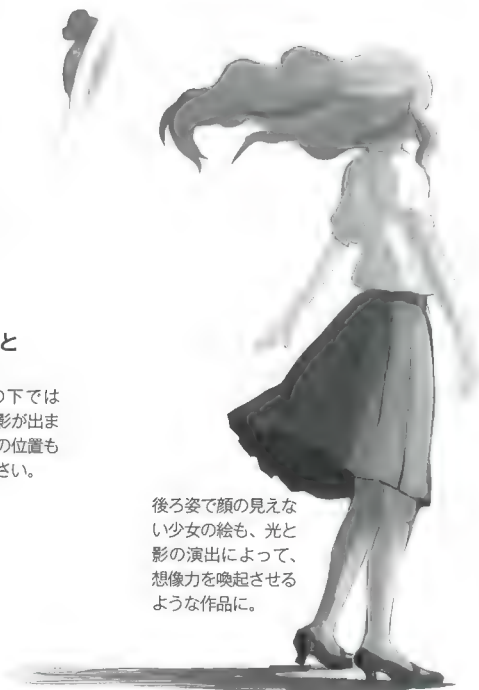
この章では、光と影による演出や、肌の質感の表現、水滴などの効果の入れ方を紹介していきます。陰影やハイライトなどをくわえることで、平面に描かれたキャラクターも立体感が出て、より実在感を増します。また、さまざまな効果を使いこなせれば、作品のシチュエーションもより明確に見せることができるでしょう。これらのテクニックは、萌えスタイルのイラストだけではなく、さまざまなタイプの作品にも応用できるはずです。

光と影の表現

基本的な影の描き方を確認

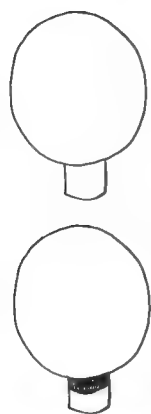
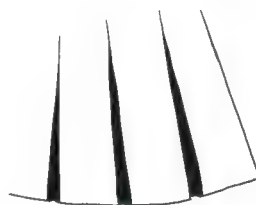
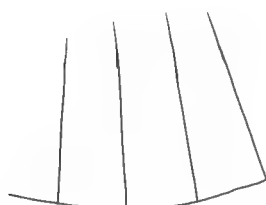
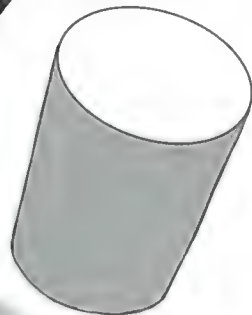
たとえ、シンプルなデザインのキャラクターが題材でも、光と影（陰影）による演出が効果的だとインパクトの強い作品へと変貌します。ここでは、光と影の表現の基本を解説していますが、それを理解した上で、さらに上達していくためには観察が大切。光や影の描き方が上手い作品を見るだけではなく、日常生活の中でも光や影を意識してみましょう。サンプルは身の回りに数限りなくあります。

強い日差しと影のつき方

強い日差しの下ではくっきりした影が出ます。全身の影の位置も確認してください。

後ろ姿で顔の見えない少女の絵も、光と影の演出によって、想像力を喚起させるような作品に。

光と影による表現のさらに極端な例。シルエットだけの絵ですが、強いインパクトを感じます。

光と影による効果的な演出法を覚えて
さらにインパクトや存在感のある作品に

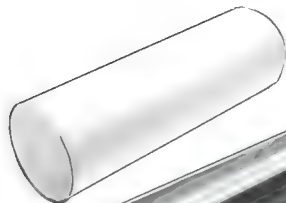
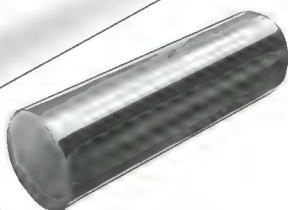
形状による
影の表現の違い
丸いものの陰影はグラデーションになります。光源の逆側に回り込んだ光も描くと、より立体感が出ます。
四角い
光
丸い
反射光
光
A
B
光源の位置を
常に意識する
Aは光の方向を意識して影を描いた例。Bは光の方向と影の関係が間違っています。
影を描いて
形を表現する
平面状に描いた円も影などのつけ方で、円盤、円柱、球など違う形に描き分けられます。
影を描いて
立体感を出す
体と体が重なる部分などに少しだけ影を描くだけでも、全体に立体感が生まれます。
シンプルな影も
効果は絶大
スカートのひだの線を太くして影を描くだけでも、リアルなひだスカートになります。

ハイライトと照り返しの表現

光の表現も重要なテクニック

前のページでは主に影の表現について解説しましたが、今度は光の表現です。光の表現でポイントになるのが、ハイライト（光が最も当たる場所）と、照り返し（反射光が当たる場所）の使い方。この２つと影を描くことで、髪のつややかさや、服の素材の違いなども表現できます。また、目にハイライトを描くのも、生き生きとした表情にするための定番の表現。描くときは位置にも注意してください。

極端なハイライトと照り返しを描くことで、黒いラバースーツのツヤツヤな光沢感が表現できます。

同じツヤのある表現でも、ラバースーツと肌では描き方が異なります。また、同じ黒でもスーツと髪では異なります

ハイライトと照り返しの光で質感を表現
目のハイライトは描く場所に注意しよう

素材の違いを光と影で表現

同じ円柱でも、ハイライトや照り返しをはっきり描くと、ツヤのあるメタル素材に。

いわゆる「天使の輪」を描くことで、髪全体がつややかに見え、キャラクターの印象も変わります。

光と影の表現もデフォルメは重要

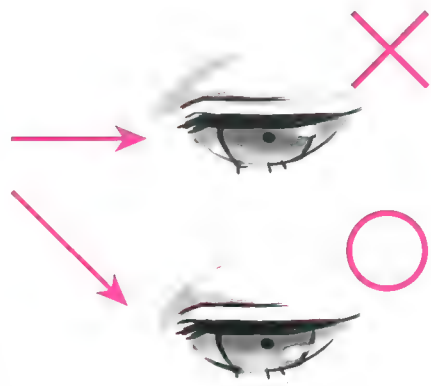
萌え絵の場合、光と影の描写も常にリアル一辺倒な必要はありません。強調などのデフォルメも表現の手段です。

ベタ塗りをしたり、トーンをはったりしただけの髪は平面的な印象に。髪も重そうに見えます。

ツヤベタも光の表現

髪の表現の定番ツヤベタ。ハイライトによって、髪のツヤや毛の流れが表現できます。

目に映るハイライト

目のハイライトは常に光が当たる場所に入ります。目を細めてもまぶたでは隠れません。

やわらかくつやつやの肌を描く

萌えな肌を描くためのテクニック

美しい肌は多くの女性にとって永遠のテーマ。萌えイラストにとっても、肌をいかに美しく描くかは重要なテーマです。最近多いのが、頬や胸などの膨らんでいる部分や、肩、ひざなどの関節部分に色を乗せてハイライトを描く方法。モノクロ絵でも、柔らかくつやつやかな肌を簡単に描くことができます。また、しずくなどの液体を描くときも、光と影の表現が重要なポイントになります。

モノクロの絵でも光と影を意識すれば、立体感にくわえて、女性らしい丸みや柔らかさも描けます。

まずは肌に色を乗せ、その中にハイライトを描くのが最近の主流。

肌に色を乗せず、実線でハイライトを描く手法もありますが、少し特徴的なイメージになります。

白いハイライトを描くことで肌のつややかさや丸みを表現

肌をつやつやに見せる
ハイライトの入れ方

色を乗せた部分は、周辺の部分をぼかして肌となじませます。その上に白いハイライトを入れます。

濡れた肌や髪の
水滴の描き方

濡れた髪はツヤが出て、ボリュームは減り束状に。しずくは下側の形だけを実線で描きます。

粘着性の高い液体の表現

ハチミツなどはアウトラインを実線で描き、光と影の塗り分けで流動性を表現。液体でも厚みのある雰囲気に。

主線を白く抜いて
まぶしい光を表現

輪郭線などの主線を破線（点線）にすると、夏の日差しなど強い光に照らされた状況が表現できます。

「影と効果の入れ方」のページのイラストを描かせて頂きました、りりんらと申します。このページでは、ツヤツヤプニプニしたものに萌えつつ、楽しくいろいろ描かせて頂きました。

昔から、スライムをペットにしたい…という野望を抱いておりまして、つやつや、プニプニ、そして透明で丸いものが大好物なのです。コンビニでは、わらびもちにも萌えてしまう始末……。かわいいです。
また、蛙のしっとりしたツヤツヤ感もよいものです！しっとりツヤツヤ濡れ肌の表現の参考に、蛙の写真集などはいかがでしょうか…！　緑色だったり茶色だったりですけど…。

カラーページや、ポーズのページや、シチュエーションのページにも、お絵描きさせて頂いております。そのあたりのページでもまたお目にかかることになると思いますが、何かの参考になれましたら幸いです。

以上、二次元でも三次元でも、
風邪引きさんに萌えてしまう
りりんらでした！

Chapter_07

萌えポイントの解説つき！
萌えるシチュエーション集

ここまで、萌えスタイルのイラストを描くためのさまざまなポイントについて紹介してきましたが、この第7章はより応用編。萌えるシチュエーションをテーマに描かれたイラストを見ながら、こだわりのポイントや萌え要素などをピックアップして解説していきます。仲良し女子ふたりの下校の様子や夏祭りの浴衣姿などの超定番から、狂気のヤンデレ女子まで、幅広い発想で描かれたイラスト15点。そのどれもが萌えるポイント満載の作品です。

仲良くふたりで入浴中

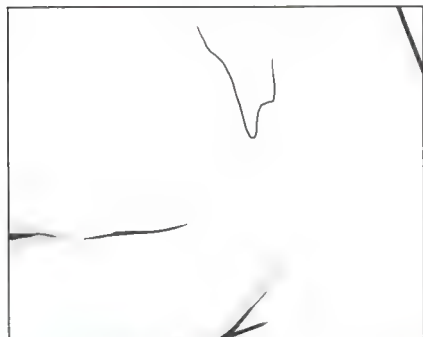
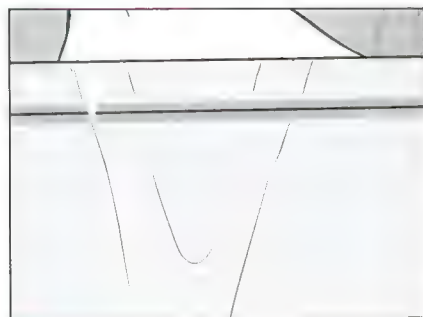
異なる形態の水を描き分ける

入浴シーンを描いたイラストを見たとき、まず最初に目が行くのは裸の女の子でしょう。しかし、描く上での最大のポイントは、さまざまな形態での水の表現。これが上手く描けていないと、「入浴中の女の子」が、「お風呂で裸になってる女の子」にしか見えない作品になってしまいます。また、椅子に座って接地面がつぶれた太ももの描き方も注目してほしいポイント。お風呂以外のシチュエーションで描く機会は少ないと思いますが、微妙な曲線で女の子の体の柔らかさを表現しています。

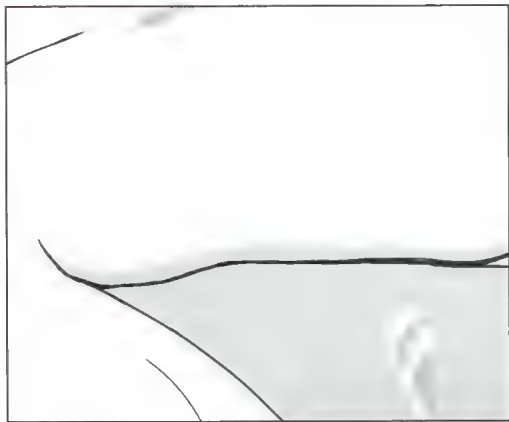
肌についた水滴

髪から落ちる水滴

01

この4か所で描かれているのはどれも同じ水ですが、その状態によって描き方は異なります。さまざまな状態の水を描き分けられるようになりましょう。

湯船からあふれた水

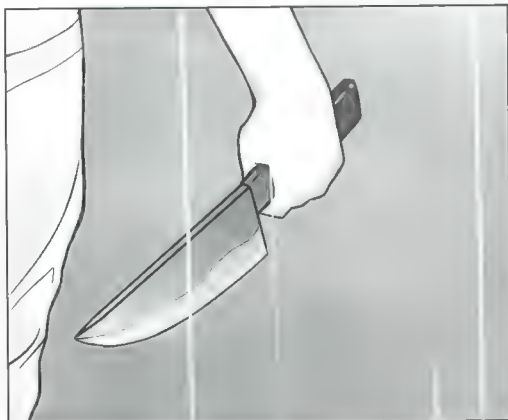
髪にかかる水と水しぶき

02 タオルのモコモコした質感がポイント。まずはタオルの形を下描きしてから、波打った線で質感を描くと形が崩れません。影やしわを入れることでタオルのボリューム感も表現。

03 椅子に座ってつぶれた太ももの表現に注目。柔らかい人間の体は、平らな椅子の上に座ってつぶれても、完全な平らにはなりません。微妙な線の強弱も使って肉感を描いています。

雨中のヤンデレ少女

濡れた服や傘の描き方がポイント

かわいらしいイラストとは少し方向性が異なりますが、萌え少女のジャンルのひとつとして定着しているヤンデレ少女。ヤンデレ独特の瞳の表現のほか、雨の中、傘も差さずに包丁片手に歩いているというシチュエーションでも、ヤンデレの狂気性を表しています。濡れて肌に張り付いた服は、しわの描き方と陰影で表現しました。このイラストの要素で、実は難関なのが傘。形や構造はシンプルですが、立体感を出しながら、持っている人間や背景とパースを合わせるのは、なかなか難しいはず。

01 雨に濡れて、中の下着が透けてしまっている服の表現。しわの描き方で、濡れた服が体にピッタリと張り付いている感じも表せます。

02 萌えるアイテムではないですが、ヤンデレ少女には欠かせない（？）小道具の包丁。刃の部分にハイライトを入れることで、刃物の質感や切れ味を表現できます。

03 雨のシーンには欠かせない小道具の傘。形はシンプルですが、描いてみると平面的な絵になりがち。立体感のある絵に描くのは、意外に難しいもの。先に全体の形を描いてから、骨を描くと形のバランスやパースが取りやすいです。

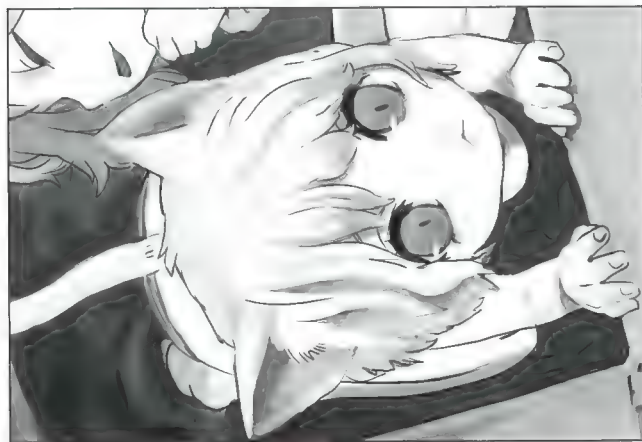
one point!!

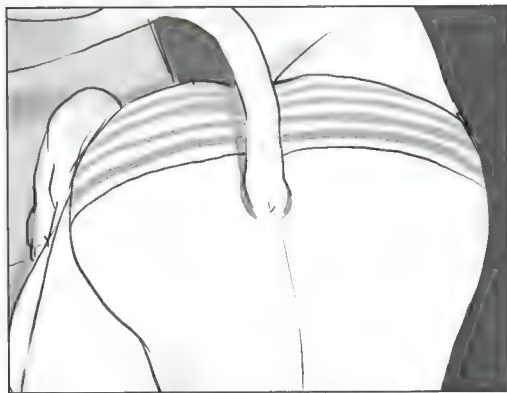
雨が降っている様子を描く際、今回の作例のように空から落ちる雨粒だけで表現することもできますが、もっと強い雨にしたい場合などは、雨が傘や体に当たってはね返る様子も描くとよいでしょう。また、地面に水たまりを描き、しずくの落ちた波紋を描くことでも雨の強さをより表現できます。

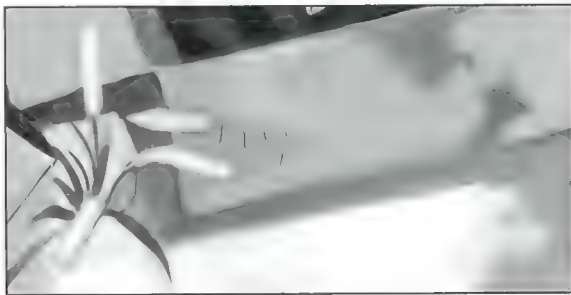
04 正気をなくしてしまっているヤンデレ少女の瞳の表現。萌えイラストの瞳には欠かせないハイライトをあえて入れないことで、目の輝きを鈍らせることができます。また、瞳孔を黒目の中央に小さく描くことでなにかに固執している雰囲気も。

ゴミ捨て場での出会い

表情と小道具で状況を伝える

路地裏のゴミ捨て場に捨てられた子ネコ少女と、そこを偶然通りかかったネコ耳少女。その出会いを、真上から見下ろすという少しアクロバティックなアングルで描いています。ダンボール箱、ゴミ捨て場などのキーワード的アイテムもありますが、子ネコ少女のいたいけな表情が、このシチュエーションを最も象徴する重要ポイント。また、ネコ耳少女が乗っているブロックの陰影もきちんと描いていることで、捨てられている子ネコたちとの位置関係や距離感が表現されています。

01

子ネコ少女のすがるような表情からは、助けを求めている思いが伝わるはず。また、こういったアングルでは、体の見えない部分も想像しながら描きましょう。

02 動物を擬人化したキャラクターに尻尾を描く場合、根元はお尻の上が基本。尾てい骨のある場所から描きましょう。この絵のように、尻尾キャラの下着にはローライズが便利？

03 邪気のない子ネコ少女の寝顔。幸せそうなこの表情が、逆に捨てネコの切なさを倍増させます。折りたたまれたネコ耳やゆるく握られた指なども隠れたポイント。

04

さびしいゴミ捨て場というシチュエーションを示しているのが、散乱しているゴミや、子ネコの入っているダンボール箱。ガラス瓶やダンボールの紙質など細部にもこだわることで、絵の説得力が高まります。

目指せ武道館！

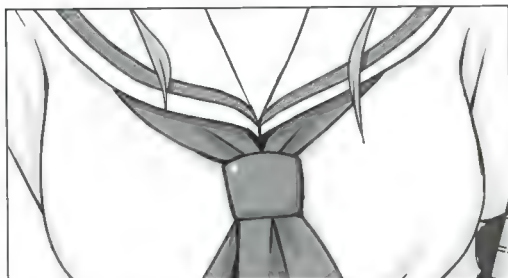
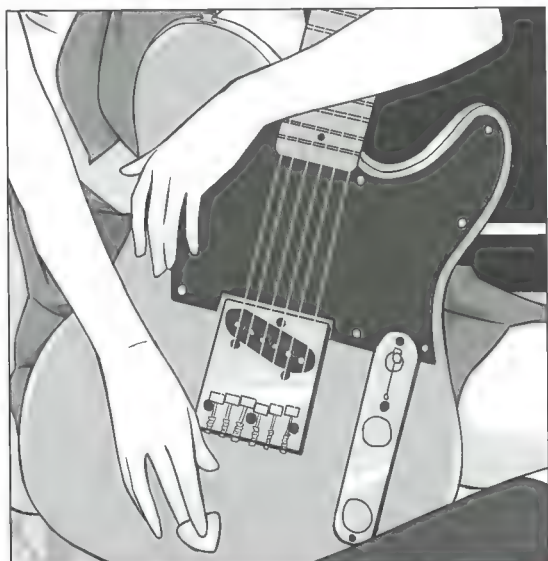
楽器や機材は資料を見て正確に

萌えイラストの題材として、大人気のガールズバンド。かわいい女の子が楽器を持っているだけでも絵にはなりますが、楽器や機材などがしっかり描けていないと、作品全体の完成度が低く見えてしまいます。カタログ、インターネットサイトの製品紹介などの資料で、確認しながら描きましょう。楽器店が近くにある場合は、実際に手で触れてみるのも良い方法。写真には乗っていない角度から見ることや、重さを感じたりすることは、よりリアルに描くことの助けになるはずです。

01

作画の参考にしたのは実在するプロ仕様のアンプ。普通の学生が使えるような機材ではないのですが、あえてそれを小道具として描くことで、女の子の音楽にかける本気度を表現しました。

02

サイドの髪を飾っているリボン。目のすぐ近くにキャラクターの個性を示すアイテムを描くことで、アップになったときもキャラクターの判別ができます。

03 少し前かがみになっている女の子の胸は膨らみを強調。セーラー服は、カラーと胸当てのラインを統一しています

04

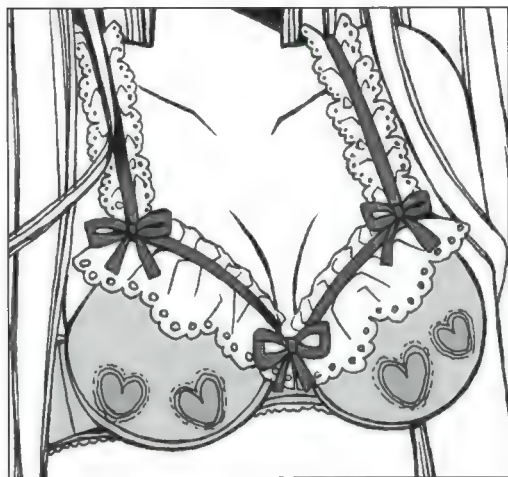
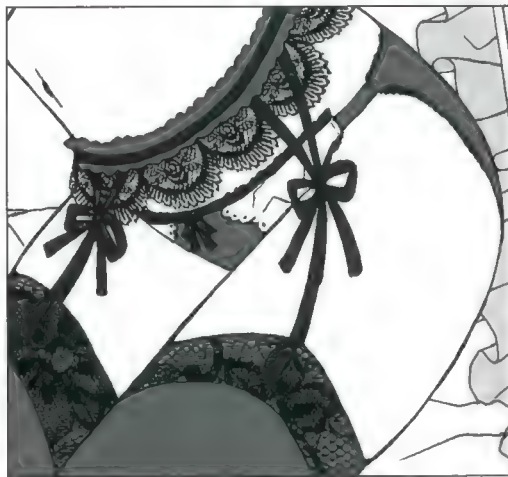
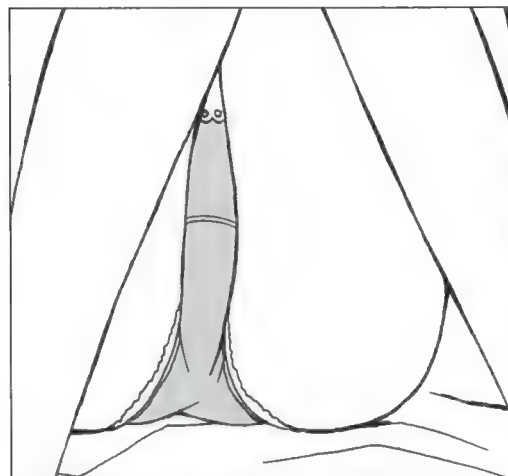
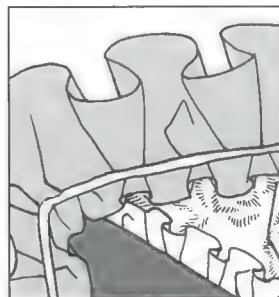
ギターなども描く際には資料をよく調べることが大切。ボディの金属部分は光を描いて質感を表現しています。また、右手首に1本しわを入れただけで、手首の角度が立体的に見えます。

one point!!

楽器やアンプといった機械類を描く際も、絵のサイズなどによっては描写の省略などを行ないます。しかし、つまみの数や配置などの基本的な部分を安易に変更するのは避けましょう。その分野に詳しい人が見たとき、間違っていると判断され、作品全体の信頼感も下がってしまいます。

下着でファッションショー

フリルとレースが下着のポイント

仲良し女子ふたりが、部屋で秘密の下着ファッションショー。個性の異なるキャラクターを配置し、下着もそれぞれのイメージを補完するデザインにしました。下着の上下は、色のほかリボンなどの装飾でもデザインに共通性を持たせています。ロングヘアー少女のフリルは、手描きならではの自然な形のばらつきが、女の子のやわらかさやかわいらしさをさらに強調。ツインテール少女のガーターベルトのレースも、トーンならではの均一な模様がクールなイメージにマッチしています。

01 手描きのフリルやリボンで飾ったブラジャー。形も色も、キャラクターのルックスや雰囲気に合わせてキュートなイメージで統一しています。

02 気が強そうで少し大人びた雰囲気の女の子は、トーンのレースを使ったガーターベルトや黒ストッキングなど、下着でもセクシーさを強調。

03 下着の食い込みや股部分のしわも描くことで、女の子の肉感を表現。また、ベッドのお尻や足が設置している部分にしわを描くことで、キャラと背景がよりなじんでいます。

04 クッションのフリルももちろん手描き。ポイントは、ひだの形に意識を取られすぎず、常に全体のアウトラインを意識すること。一定のパターンを繰り返しているだけなので、コツをつかんでしまえば、意外に難しくはないはず。

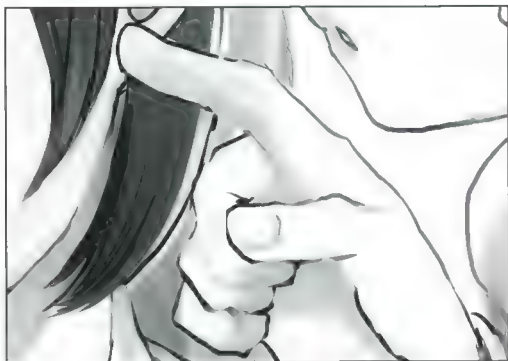
one point!!

セクシー系下着の人気アイテムであるガーターベルト。意外に知られていないようですが、ストッキング留めのストラップは、ショーツの中を通すのが正しい着用法です。しかし、イラストや写真などではビジュアル的に映えるよう、ストラップを外に出すのが定番になっています。

彼女が寝てる間に……

繊細な表情でストーリーも描く

木陰で眠っている女の子と、その子の頬に触れようとしているもうひとりの女の子。寝ているのを起こそうとしているわけではなさそうで、どこか百合っぽい雰囲気も伝わってきます。このイラストのポイントは、普段は強気そうな女の子がドキドキしている表情と指の仕草。それらを見ているだけで、このふたりを中心にした、さまざまなストーリーも想像できるはず。また、制服の着こなし方でも、ふたりのキャラクターを描き分けています。

01 眠っている友達の顔を見つめる少女の瞳。少しドキドキしていて、どこか切なそうなこの表情だけでも、寝ている女の子に対して抱いている気持ちが伝わってきます。

02 このシチュエーションで、顔の描写と同じくらい重要なポイントは、寝ている女子に触れようとして触れられない指の仕草。指でも表情を出しています。

03 目を閉じているだけなのか、眠っているのか。その描き分けのポイントは、少しだけ開かれた口と、木にもたれかかっている頭の角度です。

04 リボンをきちんとつけている子と、シャツのボタンを外してリボンもゆるくつけている子。制服の着こなし方ひとつで、キャラクターの性格なども表現できます。

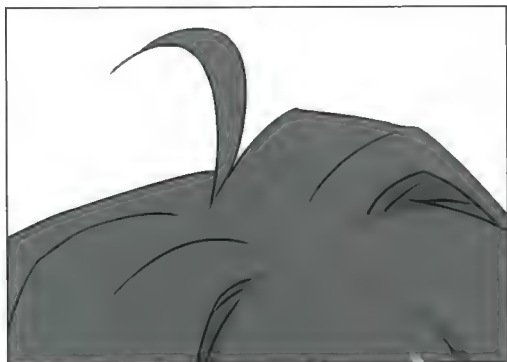
one point!!

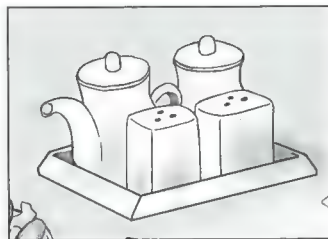
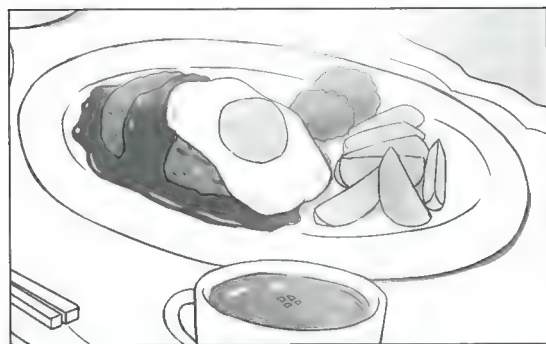
第4章でも紹介していますが、制服のリボンには、結ぶ必要がなくワンタッチで着脱できるものがあります。現在では大半の学生がそのタイプを使っているようです。そのタイプのリボンにはアジャスターがついていて、首周りの長さも簡単に調整できるようになっています。

ずっと待ってたの!

怒っている女の子もかわいく描く

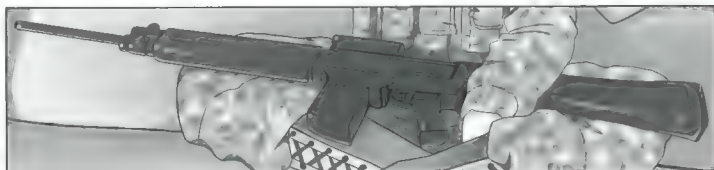
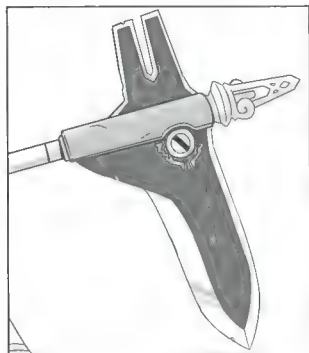
夕飯の用意をして待っていた女の子が、ようやく帰って来た彼氏を無言でジロリとにらむ。そんなシーンを描いたイラストです。本気で怒っているというよりは、拗ねているというシチュエーションなので、女の子の表情は、かわいらしさを失わないように描いています。食事のシーンでは、テーブルの上に並んでいる食事や調味料などの小物もていねいに描きましょう。描かれている料理が美味しくなさそうだと、それを作ったキャラクターは料理が下手な設定に見えてしまいます。

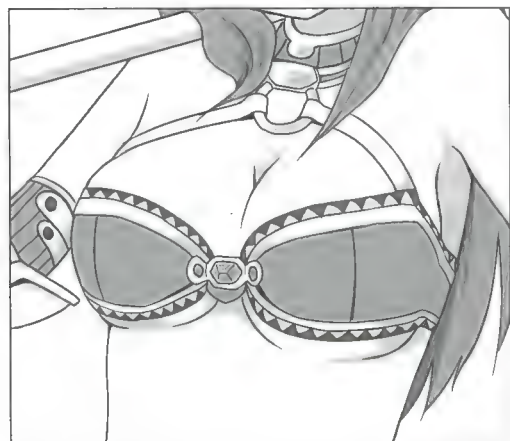
01
待ちくたびれて拗ねている表情は、ぷっくりと膨らんだ頬と口、つり上がった眉毛がポイントです。怒っている女の子の怖さではなく、かわいらしさを表現しています。

02
ぴょこんと飛び出たアホ毛が、シンプルな頭頂部のアクセントになっています。このアホ毛があるかないかだけでも、女の子の印象は変わるでしょう。

03
長いツインテールがイスと背中の間にはさまっています。イスの外に描くこともできますが、あえてこのように描くことで髪の流れや自然さを表現しています。

04
食卓に並ぶ料理を、美味しそうに描くことももちろん大切。しょうゆ差しなどの調味料類やハシ、コップなどの食卓につきものの小物も忘れないように。

激しい戦いを終えて

武器の描写にもこだわって描く

巨大なドラゴンとの戦闘を終えて、ちょっと一服。勇ましい女戦士たちのリラックスしている瞬間を描いたイラストです。ビキニアーマーの女戦士は定番のキャラクターなので、あえて「戈（か）」というマニアックな武器を持たせています。いかにも接近戦用の武器を使っているということで、女戦士は好戦的な性格だろうと想像できます。そして、ライフルをもった迷彩服の少女は、遠距離からの狙撃で戦士をサポート。そういった戦闘シーンもイメージできるような作品となっています。

01

ビキニアーマー戦士が持っている武器は、古代中国の戈という武器がモデルで、迷彩服少女の武器も実在のライフルを参考に作画。リアルな描写をくわえることで、ファンタジーな世界にも現実味が増します。

02 防具としてはあまり役立ちそうにないビキニアーマーですが、ビジュアルのインパクトは十分。胸の下側を露出させることで、ますますセクシーに。

03 戦場で目立たないための戦闘服である迷彩服の柄は、戦場の種類によって異なる場合もあります。そこまでこだわって描いても面白いでしょう。

04

戦いを終えて一服……しているのかと思えば、手に持っているのはタバコではなくシガレットチョコ。こういった小道具ひとつでも、持ち主の性格や年齢などがいろいろと想像できます。

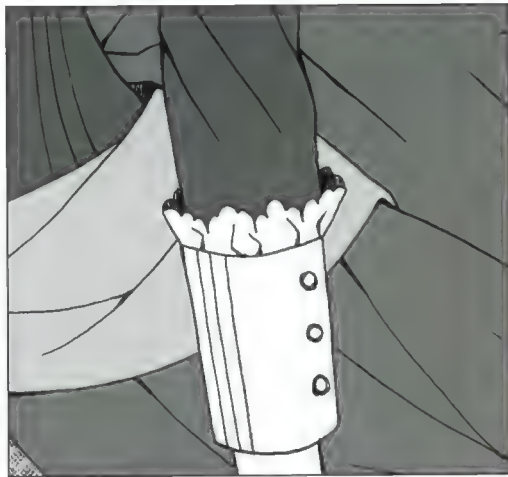
one point!!

戦士や兵士など戦闘系のキャラクターを描く場合、武器は重要な小道具。どのような武器を持っているかで、戦闘スタイルが分かりますし、戦闘スタイルからはキャラクターの性格もイメージできます。武器選びもキャラクター作りの一環なので、しっかりと意図をもって選びましょう。

舞踏会の舞台裏

ドレスやメイド服の表現にこだわる

舞踏会に向けて、美しいドレスに着替えている上流階級のお嬢さま。ドレスはフリルやリボンなどの飾りだけではなく、ビロード風な生地の描き方でも高級感を表現しています。お嬢さまの世話をしているメイドたちは、いわゆる萌えキャラクターとしてのメイドではなく、19世紀中ごろ英国で実際に働いていたメイドをイメージ。とはいえ、この服装でも十分に萌えなキャラクターでしょう。また、天井に描かれている柄も、この世界観にマッチしたデザインになるように描かれています。

01 天井に描いているのはヴィクトリアン調の柄。イギリスのメイド文化が全盛だった時代に合わせた背景です。

02 単なる着じわではなく模様としてのしわが入ったドレス。デザインにくわえ、生地も高級なイメージで描かれています。

03 ヘアースタイルは、高貴なお嬢さまキャラクターの定番・縦ロール。繊細で流れるような曲線がポイントです。

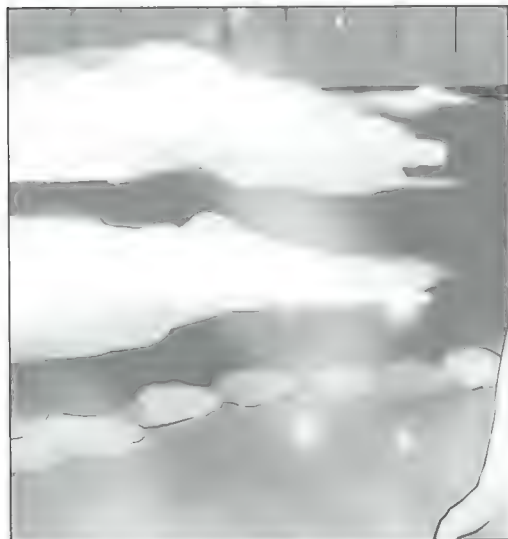
04 お嬢さまに尽くしているメイドさんたちも、このイラストの重要な萌えポイント。エプロンと帽子のフリル、ふんわりとふくらんだ肩のパフスリーブなど、メイド服の魅力的なパーツは丁寧に描きましょう。

one point!!

この作品では、ドレスや扇子、カーテンなどの模様にはトーンを使い、天井の柄は手描きで描いています。トーンは効果的に使うと画面も映えて非常に便利ですが、頼り過ぎるとイラスト本来の魅力を損なうこともあります。トーンを使うときは、作品全体のバランスもよく確認しましょう。

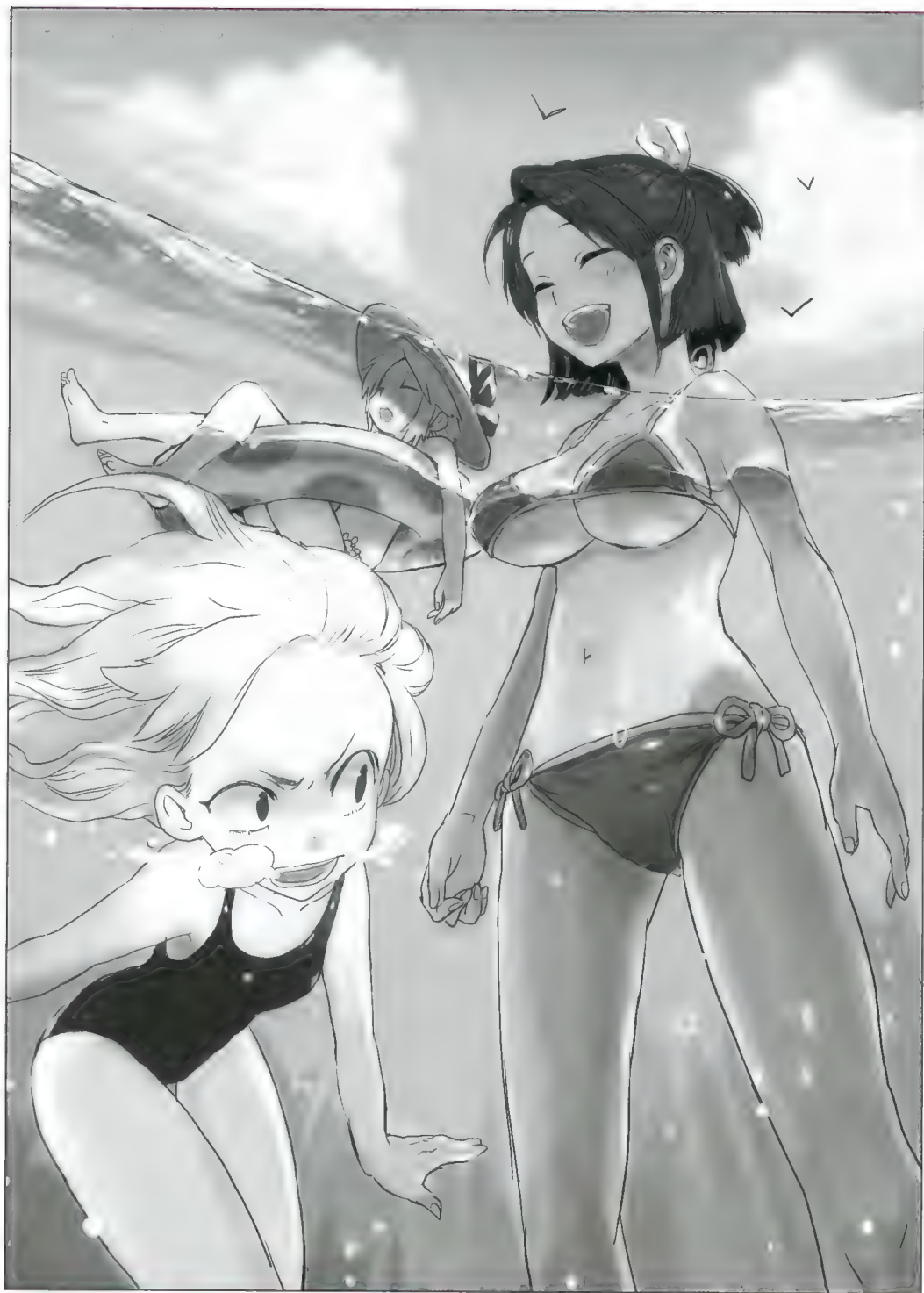
露天風呂で雪見酒

湯気などの効果で空気感も表現

美少女キャラクターの登場するアニメやマンガでは、「温泉回」も多いように、萌えイラストでも温泉は定番のシチュエーション。イラストの主役は、裸やバスタオル姿といったセクシーな格好の女の子ですが、描くときにより重要なのはお湯や湯気などの表現。それらの効果を上手く描けてこそ、入浴中の女の子の色っぽさも表現できるのです。さらに、このイラストのように舞台を雪景色の露天風呂にすると難易度はさらにアップ。暖かさと寒さの両方を同時に表現する必要があります。

01 温泉から立ち昇る湯気と、空から降ってくる雪の表現がポイント。湯気は濃淡が極端だとムラに見えてしまいます。雪はふんわりした結晶の集まりであることを意識しましょう。

02 裸にバスタオルを巻いた格好も萌えシチュエーションの定番。胸の膨らみだけでなく、タオルのやわらかさも表現することが大切。

03 水面にぷかぷかと浮かんでいる大きな胸。これも温泉シチュエーションによくある表現のひとつ。ハイライトを入れることで柔らかさや体の火照りも描いてます。

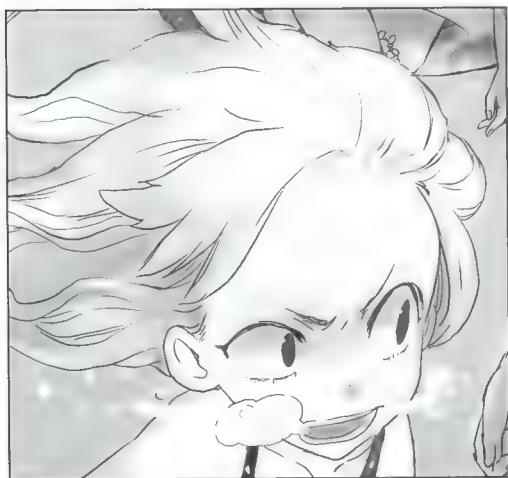
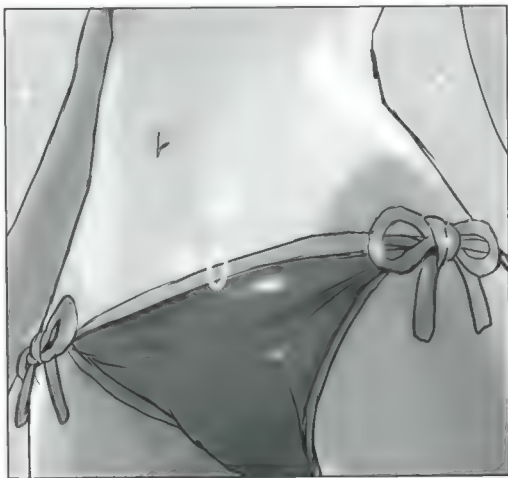
04 温泉の中に髪がつからないように、髪留め用のゴム1本で長い髪を束ねる。こういった女性ならではの行動を、きちんと描くことも大切です。

海中からの素敵な眺め

シンプルな状況を凝った構図で描く

夏の海で、女の子たちが水着姿になって海水浴という定番シチュエーションを、水中の中から見上げるという凝った構図で描いてみました。視点を水中に置いたことで、地上からは見ることのできない女の子たちの様子を描くことができます。遠近感や水面の表現など難易度は高いですが、面白いイラストになっているはず。また、ビキニを着ている女の子の日焼け跡や、麦わら帽子でできる影など、細かい部分の描写にもこだわっています。

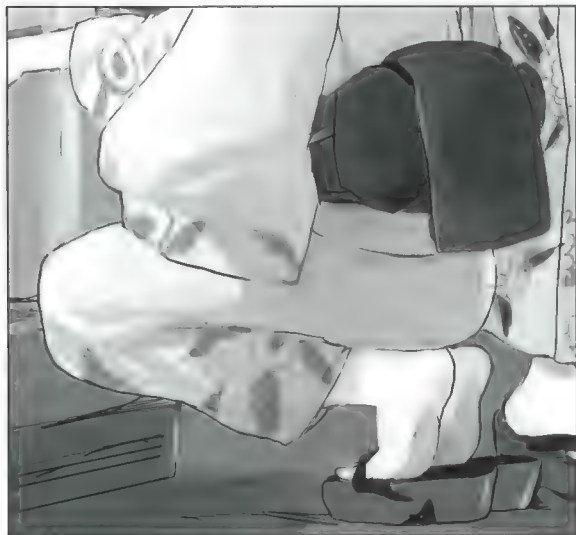
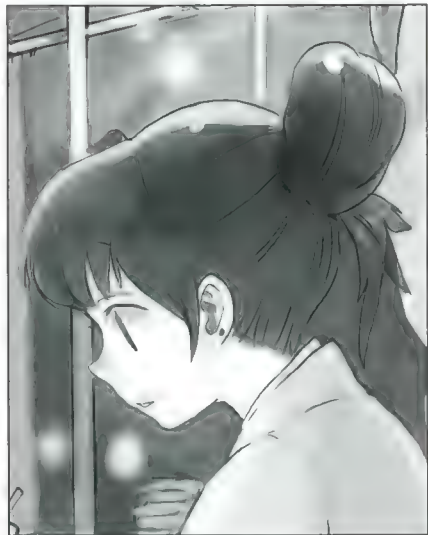
01

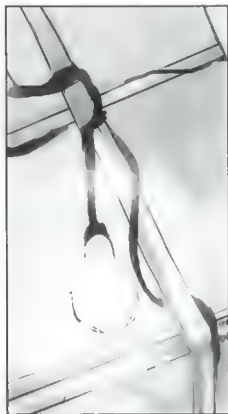
水面に浮かぶ女の子を水中から見上げているため、浮き輪や手足に、水と空との境界線が。また、麦わら帽子による顔の影も描いています。

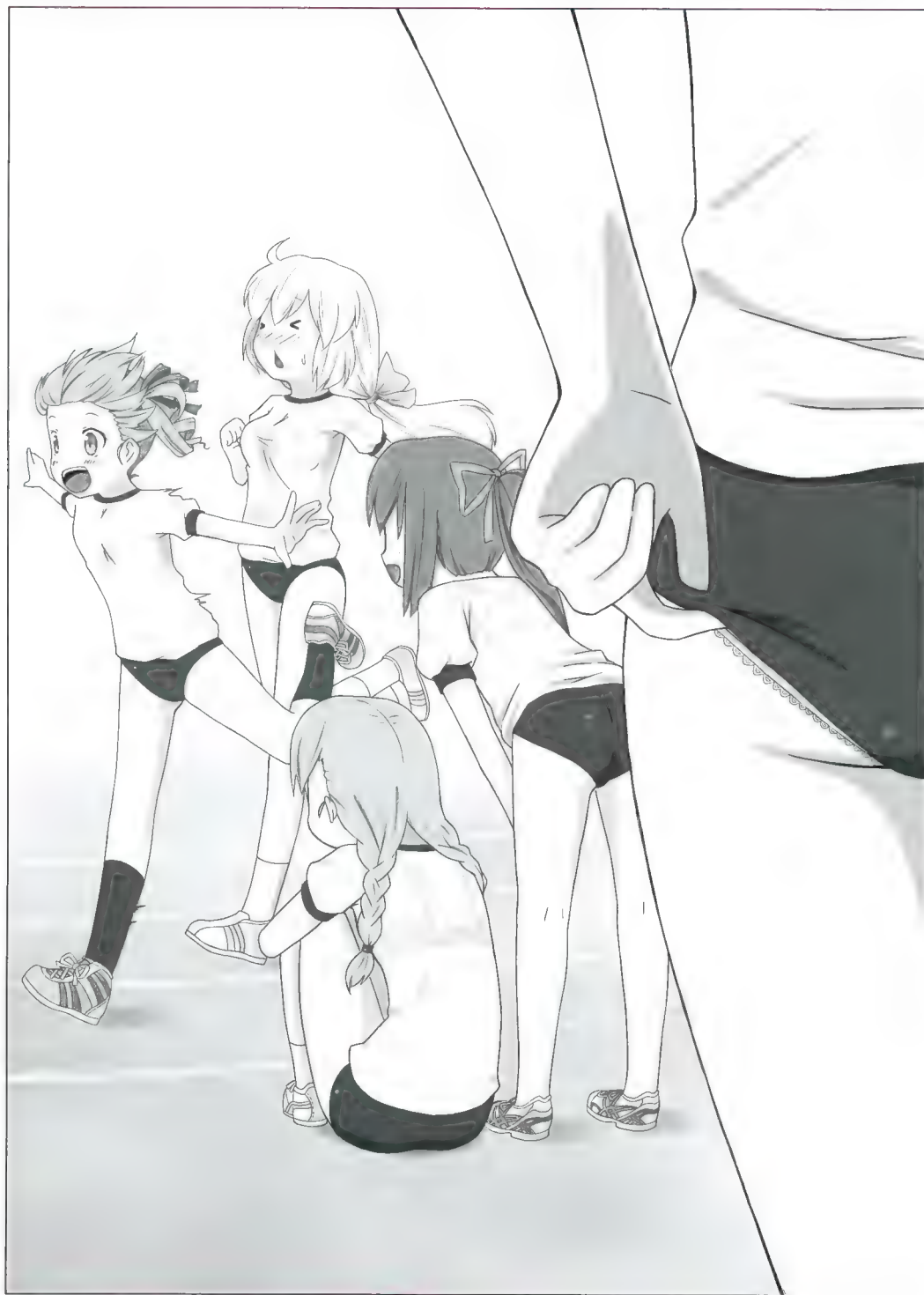
02 太陽に照らされた水面の輝きは強めのハイライトで表現。波で水面が揺れるため、光の反射は均一には見えません。

03 なにかイタズラでもしそうな女の子。水の流れでなびいてる髪や呼吸の気泡も描き、水中に潜っている様子を表現。

04 体の日焼け跡に注目。日焼け跡の形を見る限り、たぶん水泳部員で、普段は競泳用水着を着て泳いでいるのでしょう。

月夜の夏祭り

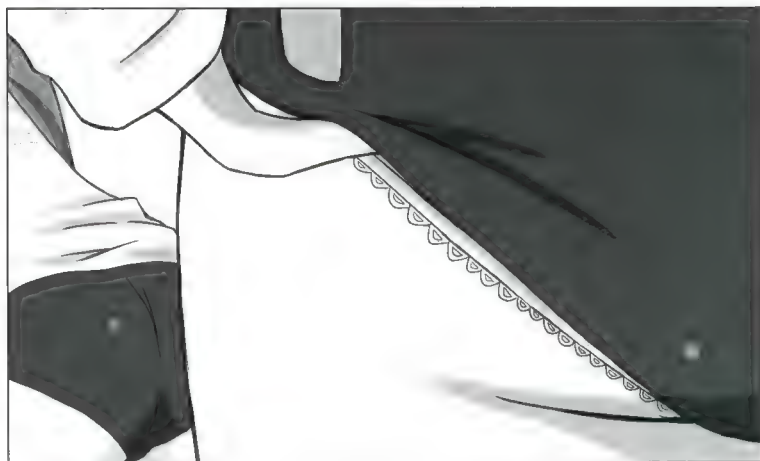
夏祭りの定番要素を正確に描写

神社の夏祭りに浴衣で出かけた女の子たち。しゃがんでヨーヨー吊りをする子と、その様子を覗き込む子。キャラクターの配置はシンプルですが、奥のテントや屋台のおじさんも含めた遠近感の表現には注意。浴衣でしゃがみこむ姿も、想像だけで正しく描くのは難しいでしょう。また、夏祭りという舞台設定が重要なイラストなので、屋台などの背景や金魚袋などの小道具を、きちんと描写することも必要。出店の奥にシルエットで描かれた木も、絵に奥行きを感じさせる密かなポイントです。

01 浴衣を着てヨーヨー釣りをしている女の子。帯やソデなど浴衣の形だけではなく、下駄からかかとを浮かせて座る姿勢もリアルな描写。

02 髪の長い女の子が浴衣などの和服を着たときの髪型は、アップにしてうなじを見せるのが基本。

03 屋台の明かりは、テントの骨組みにコードを巻きつけて電球をいくつもぶらさげているだけ。こういった細かい描写がイラストの現実感を倍増させます。

04

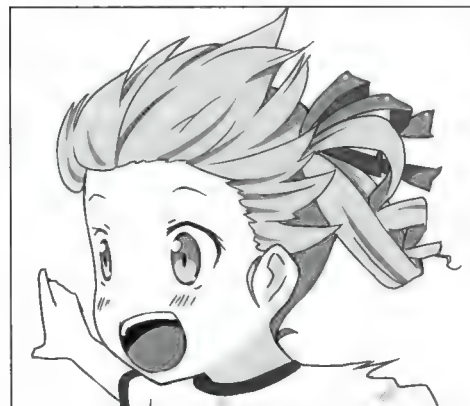
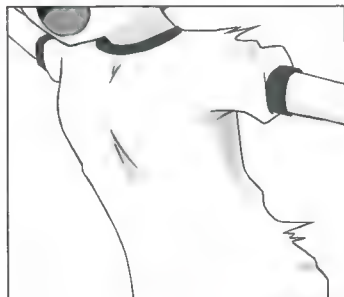
手に持った金魚袋は、ビニール素材や水面の表現など難易度の高い題材。袋のアウトラインは反射光で照らされているイメージ。

運動会でゴールイン!

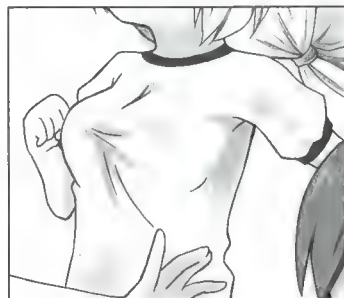
フェチな萌えポイントにこだわる

運動会の徒競走のゴールシーンと、それを見ている女の子たち。女の子がブルマーからはみ出たショーツを手で直す仕草や、体操服の背中に透けて見えるブラジャーの描写にこだわった、少しフェチなイラストです。現在では、女子学生の体操着として着用されることはほとんどないブルマーですが、二次元世界ではいまだ現役。萌えイラストでもよく描かれています。また、萌えポイントではないですが、髪の毛によるスピード感の表現も、チェックしてほしいポイントです。

01

萌えコスチュームとしては今も人気が高いブルマー。めくり上がってはみ出たショーツを直す仕草に萌えを感じる人も多い？　しわでお尻の肉感も描いています。

02

肌に密着した体操服の下に透けて見えるブラジャーのライン。これを描くだけで、普通に座っているだけの後ろ姿も、いきなり萌えな印象に。横で中腰になってる子とはブラのデザインが違うのも、ちょっとした工夫。

03

ゴールに駆け込んできた女の子。髪の毛のなびき方で、ここまで猛スピードで走ってきたことが分かります。隣を走っている女の子のスピードが遅いことも、同じく髪の動きで伝わるはず。

04

足の速さが対照的なふたりは、胸の大きさも対照的。胸の大きさがこんなにも違うと、体操服の膨らみ方だけではなく、しわの入り方や陰影のつき方も変わってきます。

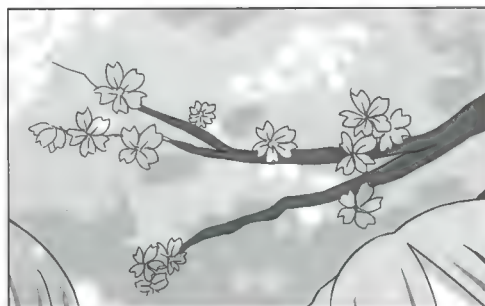
桜並木で手を繋いで

モノクロのイラストで桜を描く

花びら舞い散る桜並木を、女の子ふたりが仲良く手を繋いで下校中。見ているだけで心が和むようなシチュエーションです。このイラストの萌えポイントは、ふたりの楽しく幸せそうな雰囲気をいかに表現するか。背景を桜並木に設定したのも、絵全体を春の明るい空気で包みこむことが狙いです。下のポイントには挙げていませんが、もちろん女の子たちの表情は最も重要。かわいい笑顔のふたりが、お互いを見つめ合うよう、視線も意識しています。

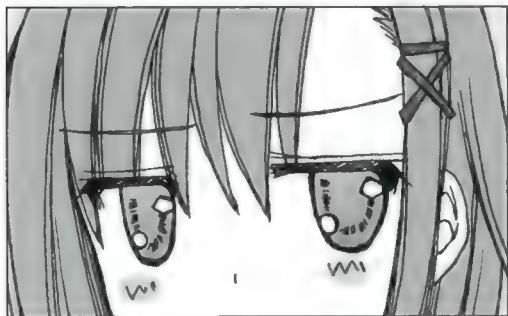
01 ふたりの女の子の楽しそうな雰囲気を描くことがこのイラストの一番のテーマ。しっかりと繋がれた手を絵の中央にもってくることで、ふたりの関係を強調しています。

02 カバンにぶら下げられたアクセサリーや、シャツのボタン部分のしわ。なにげない描写にこだわるだけでも、作品全体のクオリティは底上げされていきます。

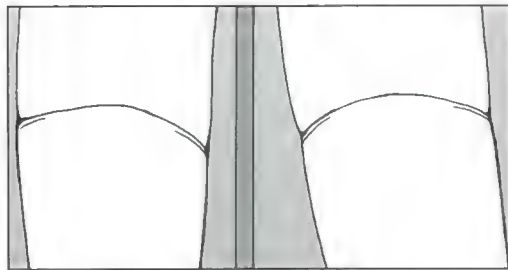
03 ヘッドホンのような電気機器も、楽器などと同じように本物や資料を参考にきちんと描きたい小道具。想像だけで描いてしまうと、分かる人には分かってしまう失敗の可能性も。

04 カラーだと簡単にそれらしく描ける桜の木も、モノクロの場合は工夫が必要。手前に桜の花びらや花の形を描けば、奥の方は描写を省略しても桜に見えます。

次の授業はプールで水泳

セーラー服×スクール水着で萌え度倍増

プールの授業のために、更衣室でセーラー服を脱ぎスクール水着に着替えている女の子たち。萌えな衣装を脱いで、萌えな衣装へと着替えているというシチュエーションなので、当然のように萌えポイントが満載のイラストです。また、ふたりの女の子のスタイルを巨乳の子と胸の小さな子に描き分けて、胸の小さな子の視線を羨ましそうなジト目に。そうすることで、単に着替えているだけではなく、ストーリー性もある作品になりました。

01 友達の大きな胸を、羨ましそうにジト目で見つめる貧乳の女の子。ジト目は、ジッと見つめている表現のほか、呆れている表情などを描きたいときにもよく使われます。

02 スクール水着の生地の暑さを、腰の大きなしわで表現。名前を書いてある胸の布も、ふちの描き方でごわごわした感じを出しています。ちなみに水着は旧型スクール水着です。

03 ショーツを脱ごうと引っ張っているためにくっきり出たお尻のラインや、セーラー服の隙間から見える背中がセクシー。線が1本あるかないかで印象は変わります。

04 旧型スクール水着とオーバーニーソックスという、萌え要素満載の組み合わせ。オーバーニーをはかせるときは、やわらかい太ももに食い込んでいる感じで描きましょう。

one point!!

萌え用語としてはかなり有名ですが、オーバーニーソックスとスカートやショートパンツの間から見える太ももを「絶対領域」と呼び、萌えなポイントとされています。前がスカート状になっている旧型スクール水着&オーバーニーも、絶対領域ができるので人気の萌えファッションです。

またページをいただきました。tukinanです。
今回はシチュエーションです。
頭の中ではイメージできていても、いざ絵にするとなると
全然手が動いてくれなくてすごくもどかしいですよね・・。
要点を抑えつつわかりやすく描くのはすごく難しかったです。
見てくださった方の印象に残るものがあればとても嬉しいです。

そんな私が描いてて楽しいシチュエーションは笑顔です。
皆さんは描きながらキャラクターに感情移入しちゃう事ってありませんか？
悲しいシーンなら泣きそうになりながら描いたり、
戦闘シーンなら手に汗握りながら描いたり。
その中でもにこにこしてるシチュエーションだと描いてるこちらまで
幸せになってくるので大好きです。

人それぞれいろんな「好き」があると思います。
自分自身が楽しいと思えるイラストを追求していけたらいいですね。

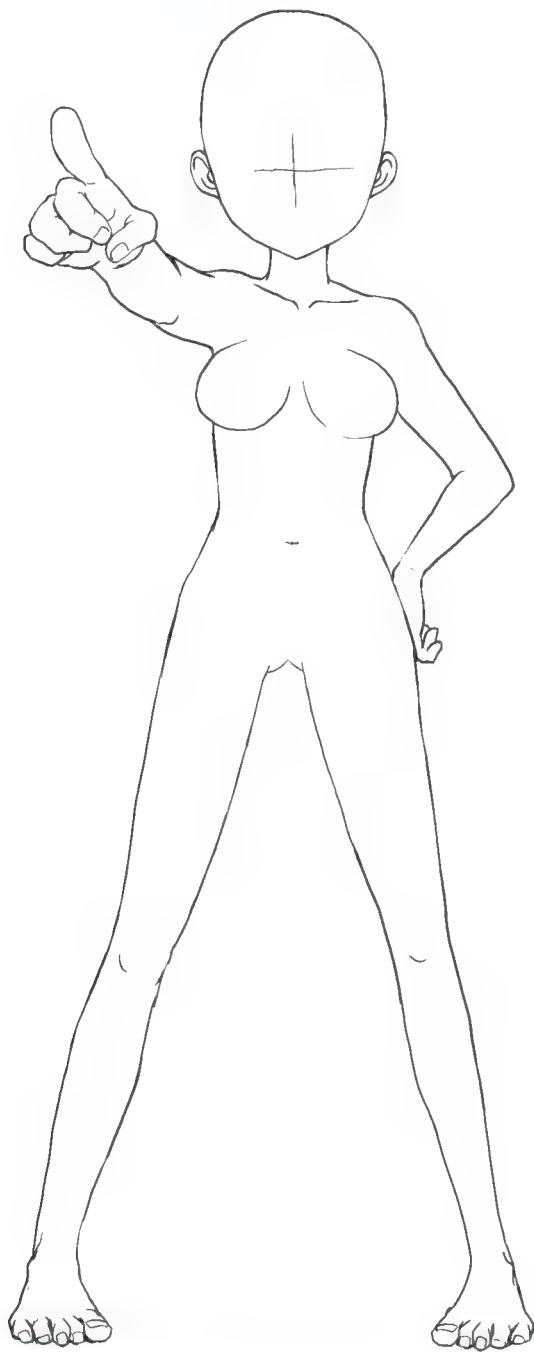
Chapter_08

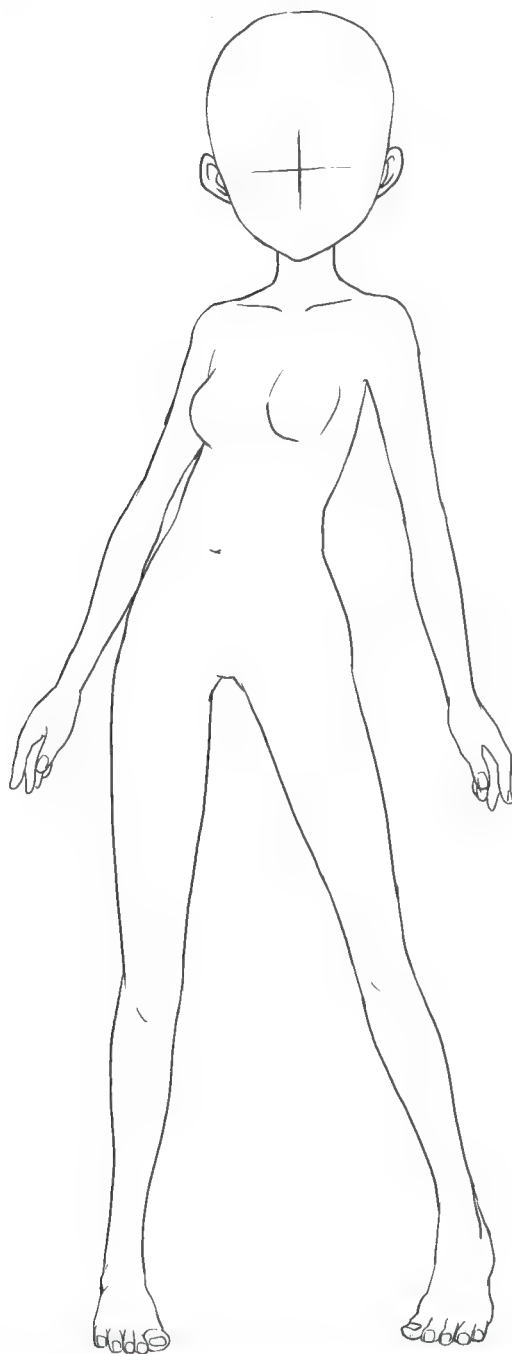
ポーズをなぞって描いてみよう!

萌えポーズ集

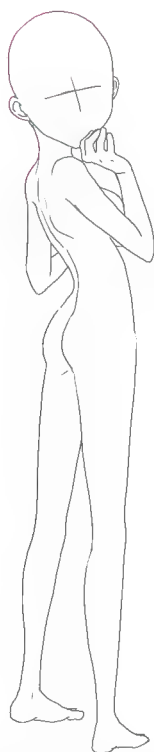
この章では、定番の萌えポーズや難易度が高い構図のポーズを、顔や髪、服などもない素体の状態で紹介していきます。この絵を上からトレースしながら自分好みの表情や衣装を描くと、あなただけの萌えイラストが完成。これまで上手く描けなかったポーズも、自分の作品にできます。そのポーズを描くときに意識したいポイントなども記載してあるので、トレースをして全体のバランスやイメージがつかめたら、自分でもチャレンジしてみましょう。

ビシッと指差し

元気で強気な女の子の決めポーズ。前方に突き出された右手の遠近感に気をつけましょう。正面から見た足の太さのバランスもポイントです。

萌える立ち姿

シンプルな正面立ちも、足を少し開いて内股気味にするだけでかわいらしい萌えポーズに。腰を少しひねることで、上半身の印象も変わります。

いろいろな振り向きポーズ

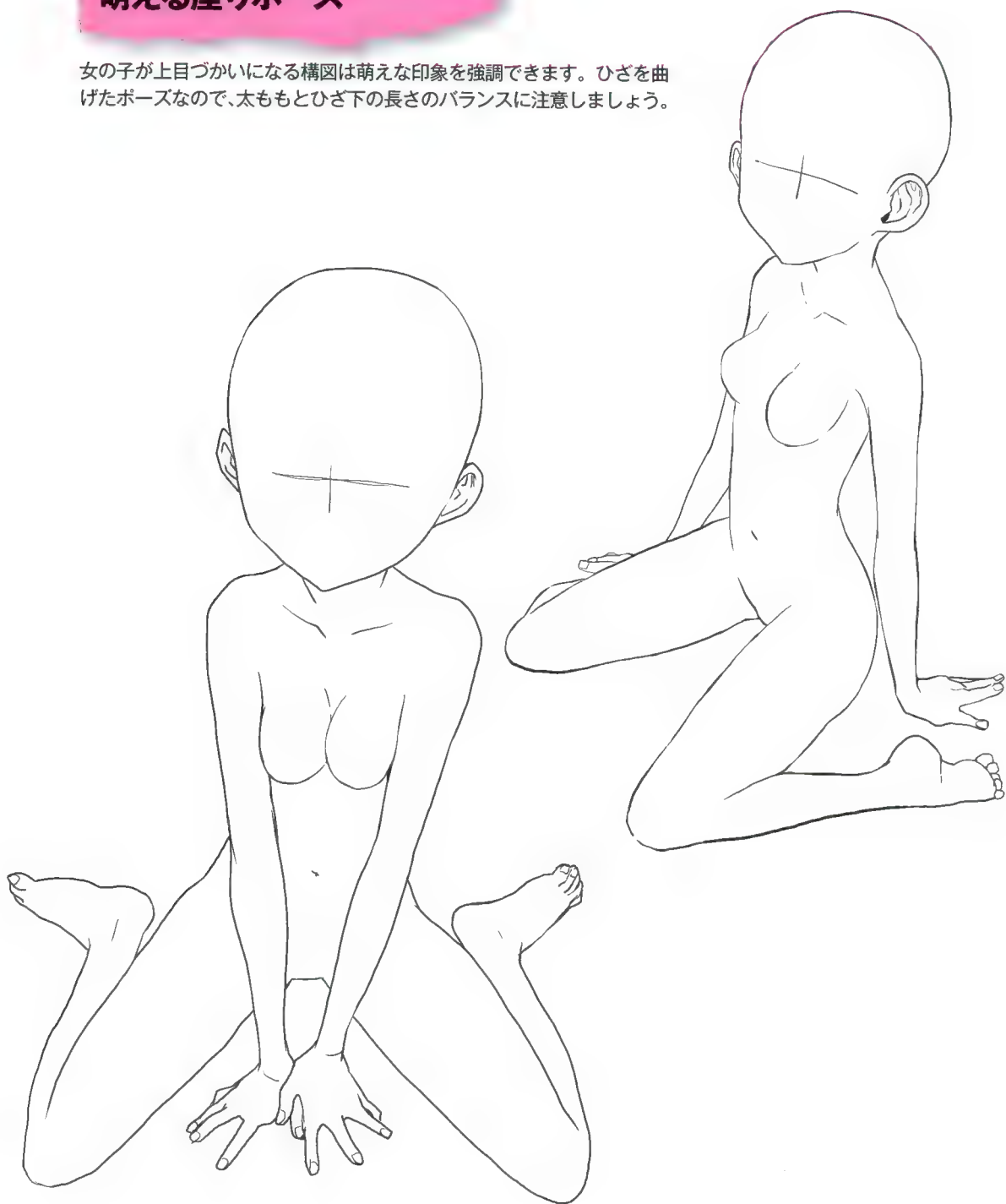
背後から呼ばれて振り向いたポーズです。背中のなめらかなラインに注意。少し胸が見えるまで体をひねるのも、萌え絵としてのポイントです。

横から呼ばれて振り向いたポーズ
手前にある右足と、奥にある左足の距離感を自然に出すのは少し難易度が高いかも。腰のカーブは強調気味に。

振り向いた女の子を逆のアングルから見る
うなじ、脇の下、胸の下など、普段は隠れていて見えない部分が見える構図なので、そこを丁寧に描きましょう。

振り向いた女の子を下から見上げる
難しいアオリの構図。リアルなバランスでは、もっと頭が小さくなりますが、萌え度優先でデフォルメしています。

振り向いた女の子を上から見下ろす
この構図も難易度が高めです。頭と体の大きさや、太ももから足首までの長さと細さのバランスを意識しましょう。

萌える座りポーズ

女の子が上目づかいになる構図は萌えな印象を強調できます。ひざを曲げたポーズなので、太ももとひざ下の長さのバランスに注意しましょう。

両足を大きく広げた座りポーズ

斜め上から見下ろしているので、左右の足の遠近感を出すのが難しい構図です。両ひざの位置がポイントになります。

両ひざを抱えた座りポーズ

パンチラ気味の体育座りも萌えの定番ポーズ。首を少し傾けることで、うっかり見えちゃってる雰囲気を演出。

振り向いている座りポーズ

重心をお尻と右手に置き、腰を大きくひねることで、胸が見えて、肩から手までのラインも綺麗に出ます。

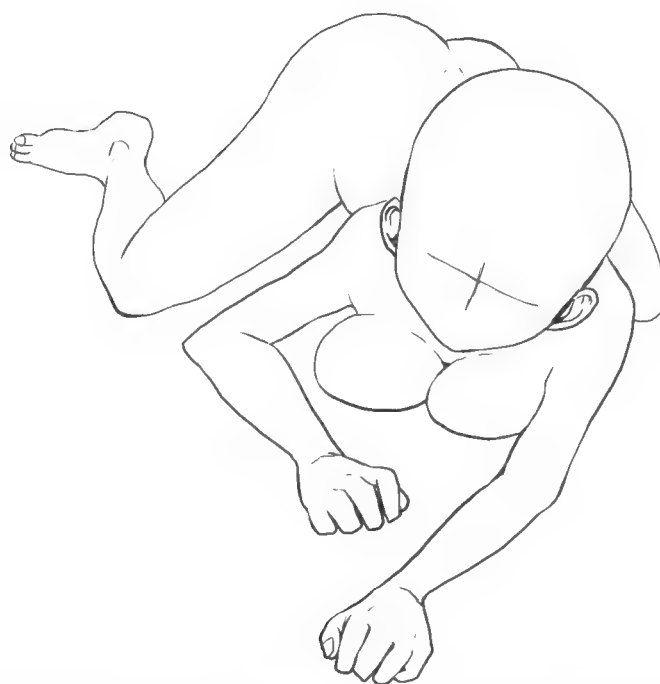
片ひざを抱えた座りポーズ

ひざを畳んだ姿勢は、足全体の長さがつかみづらく難易度が高め。このポーズも首の傾きが大切な萌え要素です。

抱き枕風の寝姿

少しセクシー系な寝姿です。左の絵では貧乳と巨乳のラインの違いも表しました。体のどこが床に接地しているかを意識することが大切です。

四つん這いのポーズ

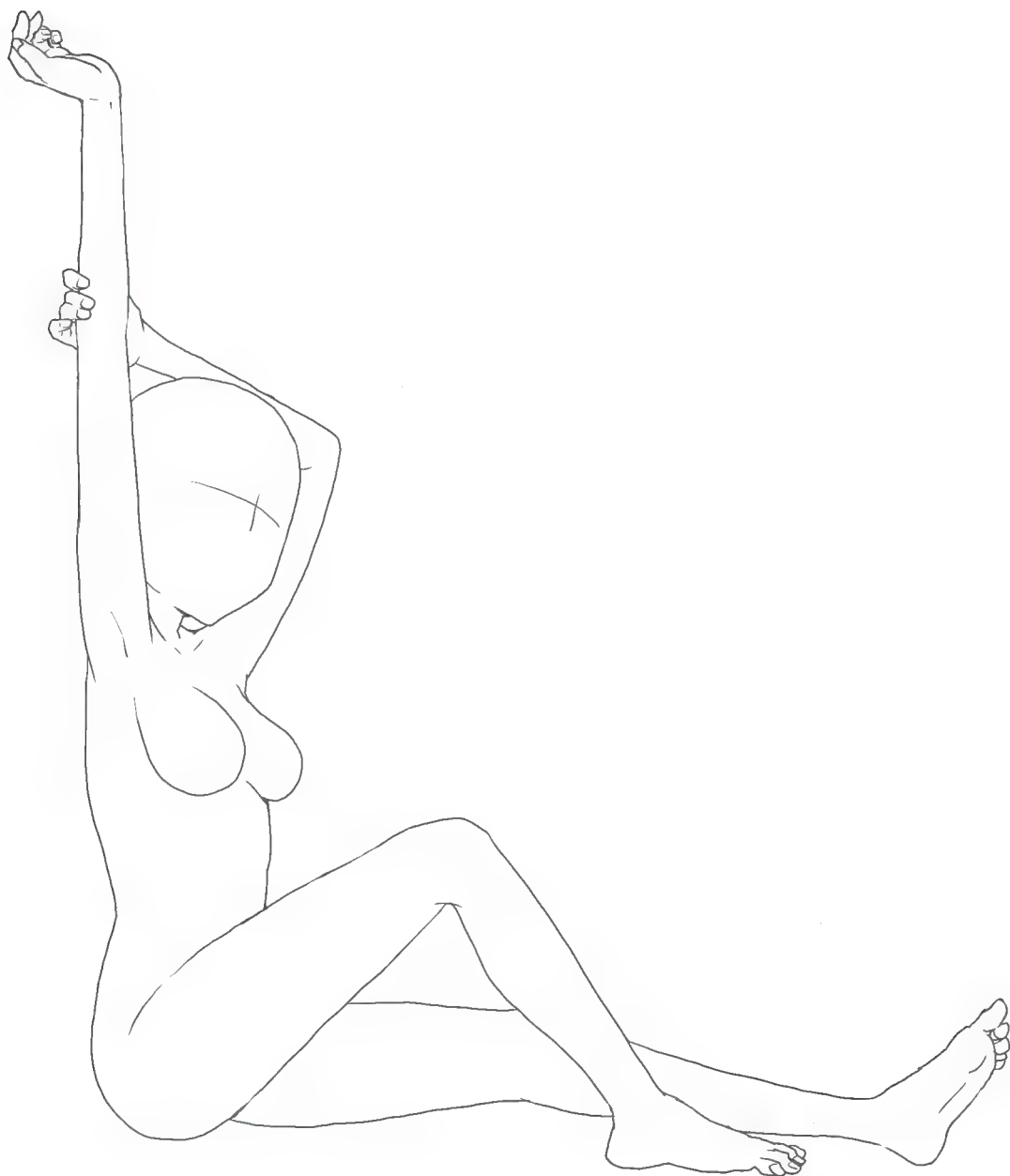
上の雌豹のポーズは背中とお尻のラインを強調。下の転んだ瞬間の絵は難易度高め。上手く描けないときは、まず頭のない状態で描きましょう。

前かがみで胸を強調

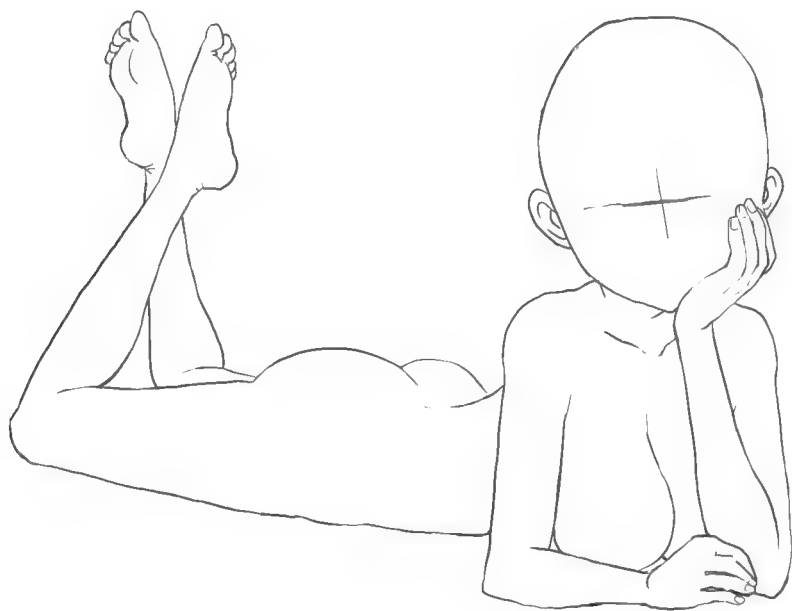
胸が主役のポーズですが、描くときの最大のポイントは見えない腰を想像すること。上半身と下半身のつながりが不自然にならないよう注意。

前かがみでお尻を強調

このポーズも主役のお尻より、見えない腰の処理が重要。ひざの裏などはリアルに描き過ぎると萌え度が下がるので、適度なデフォルメを。

座って背伸び

くつろいだ表情の似合うポーズ。上に伸ばした右手は肩が見えないので、
胴体とのつながりを自然に描くことは意外に難しくなっています。

部屋でリラックス

上の絵は顔がよく見えるように枕で頭の高さを調整。交差した足は、遠近感を上手く出せないと、足が反対の足を貫いているように見えます。

はじめまして！　ポーズのページの絵を描かせて頂いたりりんらと申します。
女の子を魅力的にみせるポーズって、とっても難しいですね…！
「こんな仕草がかわいい！」をたっぷり詰め込むって、一体どうしたらいいんだろうと、随分悩みました。おしりとか、難しいです。
萌えって奥が深いのだなと痛感致しました。

今回は、こんな感じのポーズ集でしたが、私自身はホントは、日常の中の、ダラダラしたポーズが大好きです。例えば、寝ながらパソコン・漫画
あぐら、欠伸、うたた寝、ごろ寝、猫背などなど…。
おおよそだらしないと言えてしまうような、ユルユル感に
萌えのようなものを感じたりしています。
気を許してる感とか、素っぽさが出てる
時が、格別好きです。
ダラダラしている人なら、周囲でも
見つけられるかもしれません！
観察をお勧めしておきますね！

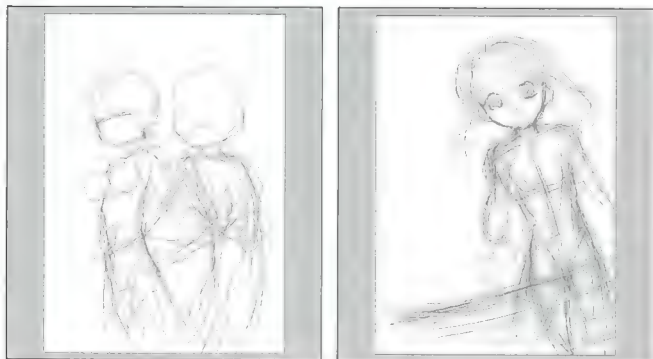
以上、カエルならば、
どんなポーズをとっていて
も、萌えることの出来る、
りりんらでした！

Chapter_09

コミックスタジオを使って描く

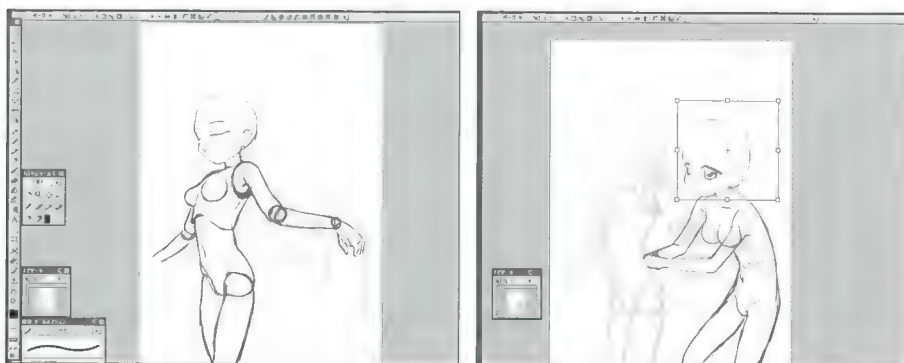
現在は数多くのデジタル作画ソフトが出ています。この章では、イラストから漫画原稿の制作まで幅広く活用できるコミックスタジオ（コミスタ）を使いながら、下描きから仕上げまでのすべてをパソコン上で行なう、フルデジタル作画のポイントを紹介していきます。作例の制作とレクチャーは、コミックスタジオを愛用しているイラストレーター&マンガ家の川西ゆいさんです

下描きをする

下描きまではアナログで作業する人も多いですが、コミスタを使えば下描きの作業も効率アップ。下描きの線が多い人には特にオススメです。

01

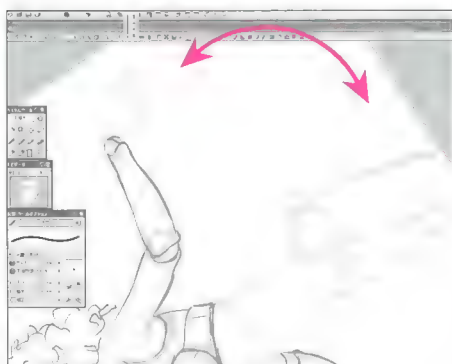
下描きレイヤーにざっくりとラフを描きます。2パターン描いてみましたが、今回は画面がより華やかになりそうな女の子ふたりの案を採用しました。

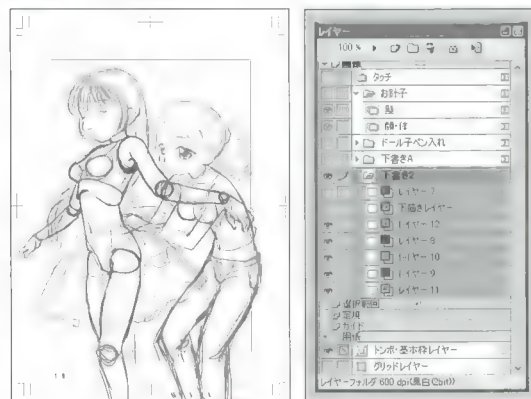
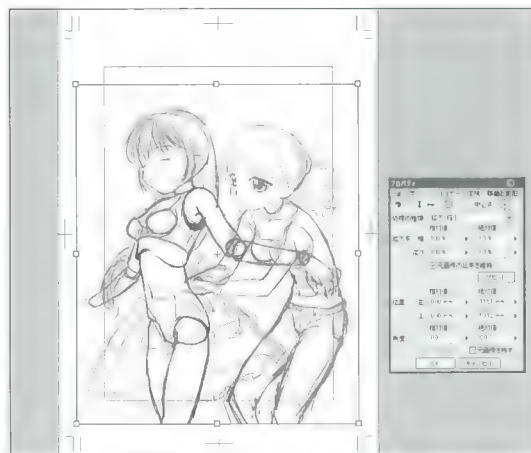
02

新規レイヤー（ラスターレイヤー）を増やして、「鉛筆ツール」で細かく描き込みながら、線を整理。私は下描きの線が多いので何個もレイヤーを使います。左の女の子は、球体関節のドールにしました。

03

レイヤーごとに線の色を変えられるコミスタは、線の整理にとても便利。また、右の子の頭の大きさや角度を変えましたが、これも「移動と変形」で簡単にできます。

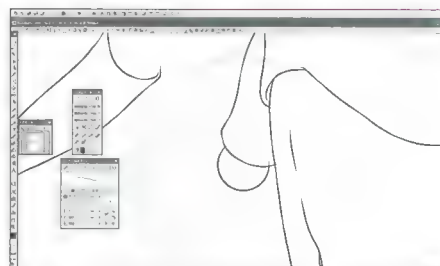
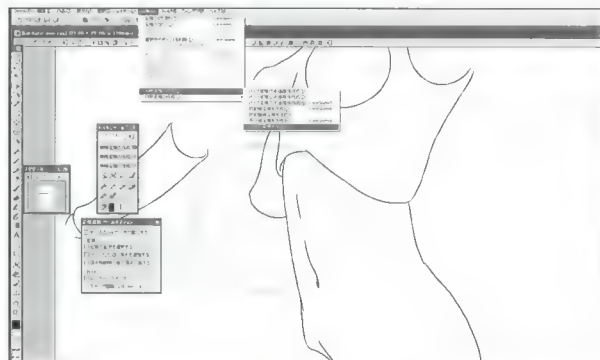
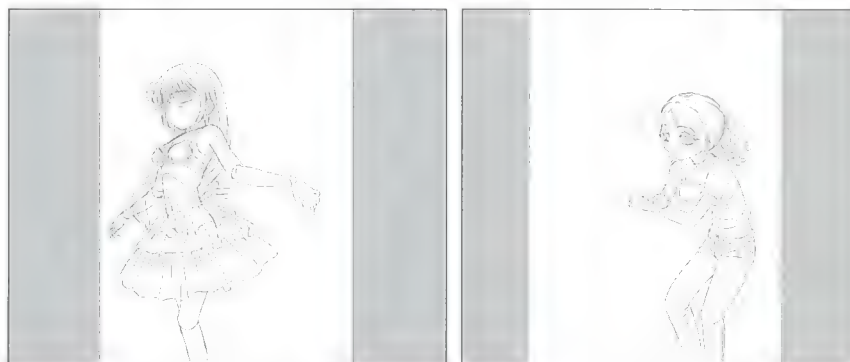
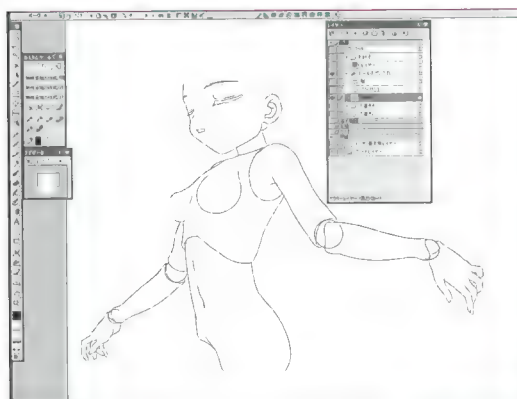
04

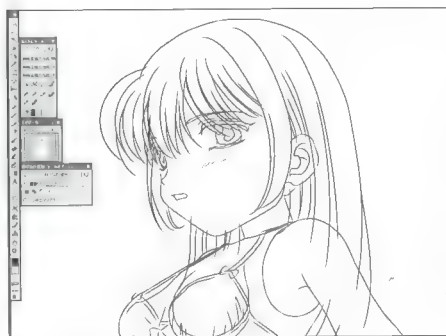
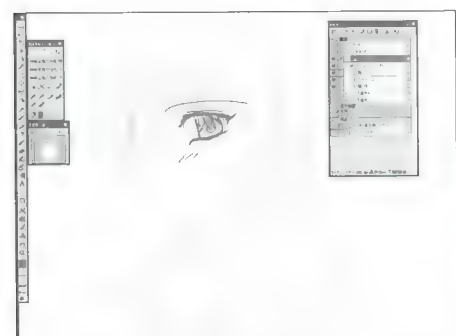
髪も複数のレイヤーを使いながら試行錯誤しました。左の子はふわふわした髪にしたかったのですが、右の子の顔が隠れてしまいそうなのでやめました。

05

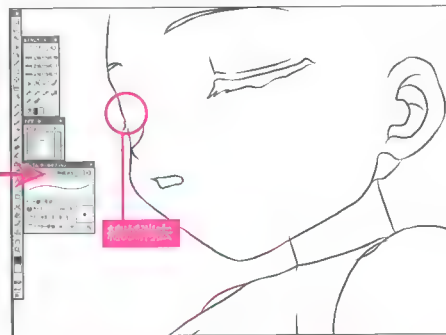
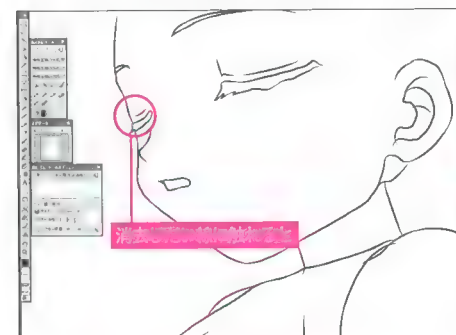
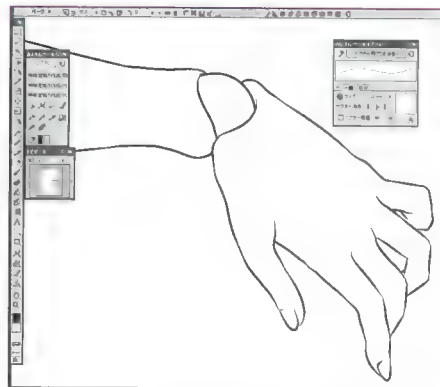
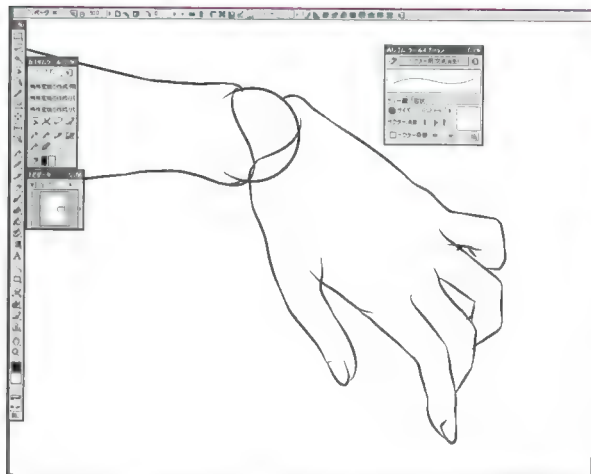
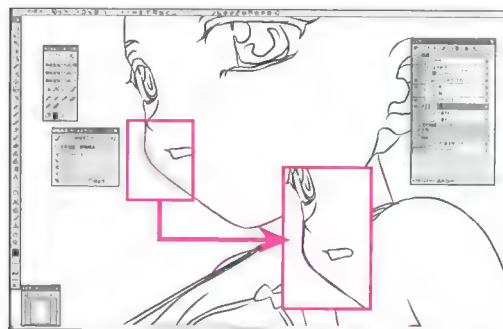
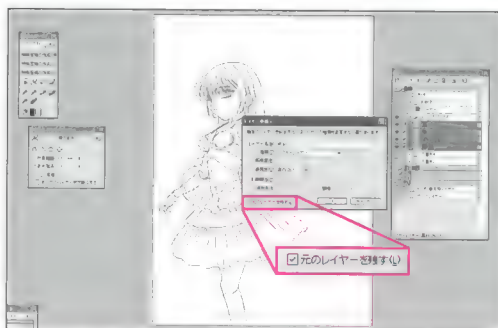
コミスタは、紙のように画面を回転して描けるんです。画面の反転もできるので、紙の裏側から透かして、デッサンの崩れを確認するのと同じ作業ができます。

06

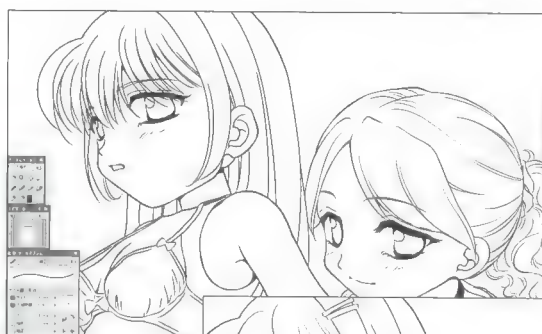
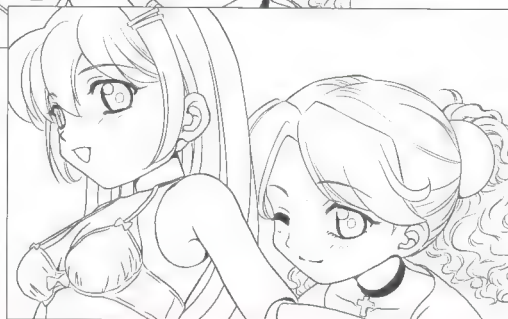
トンボ・基本枠レイヤーをアクティブにして全体のバランスを確認。縮小して足を描き足しました。増えた下描きレイヤーはフォルダにまとめましょう。

ペン入れをする

下描きの後はペン入れ。描いた線を、後から自由に動かすことができるベクターレイヤーを使ったペン入れ作業は、コミスタの醍醐味です。

07 左の子の球体関節は円定規で描きます。円定規は「定規→特殊定規の作成→同心円定規を作成」から選びます。移動や変形は「定規選択」で行ないます。

08 私は、主線にスクールペン、髪には丸ペンを使ってペン入れします。下描きと同じく画面の回転や反転もできますよ。左の子の後は、右の子もペン入れします。

09

体、髪、服をそれぞれ別のレイヤーに描いておけば、後からの変更や調整に便利です。これでペン入れは終了ですが、見直していると、この子の目は開いてる方がかわいい気がしてきました……。

10

そこで、新規レイヤーに開いた目を描き、元の目は消します。消しゴムの「線を消去」は、線の一部に触れたら、その線が全部消えるという便利なツールです。

11 全体にホワイトを入れていきますが、コミスタの場合は消しゴムで消す感じですね。ここでは「交点消去」を使います。これは他の線との交点まで消すことができます。

12 線の強弱が少ない部分に「線幅修正」を使い太くしました。消しゴムの各種機能はベクターレイヤーに描いた線のみですが、「線幅修正」はラスターレイヤーでも使用できます。

13 線の調整が終わったらレイヤーを統合します。「元のレイヤーを残す」にチェックを入れておけば、統合した後も元の絵が残るので、さかのぼって修正することができます。

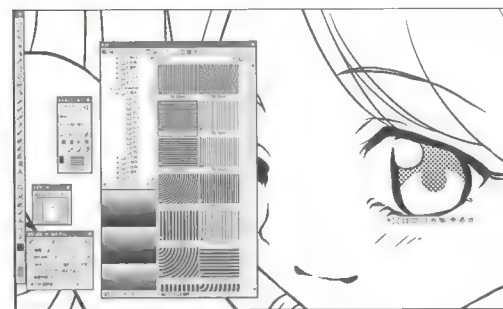
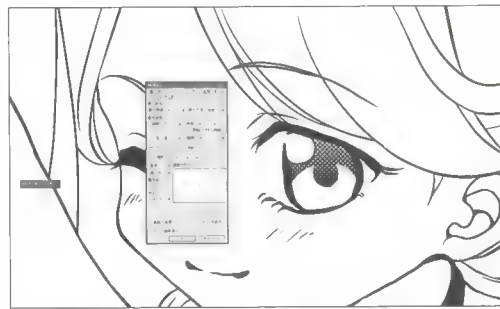
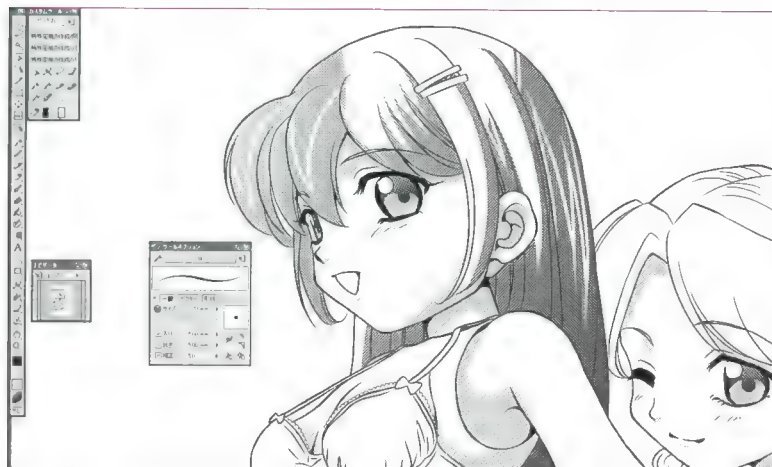
14 私は、統合後にラスターレイヤーを増やし、ベタ塗りと同時に細かい部分の影付けなどをします。黒の塗りつぶしはラスターレイヤーでしかできません。

15 今さらですが、萌え絵としては何かが足りない……。悩んだ末に、笑顔でカメラ目線にするなど、顔を修正しました。こんな修正作業もコミスタなら短時間でできるんです。

仕上げ

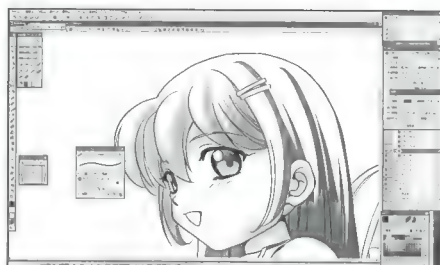
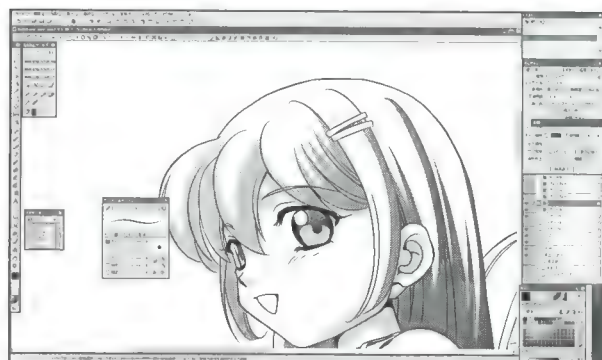
仕上げ作業はデジタルツールの便利さが特に発揮される場面です。
コミスタの多彩なツールを使って、より魅力的な作品にしましょう。

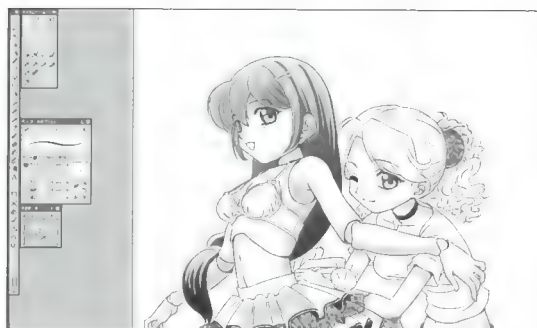
16

左の子のパニエにレースを付けます。手描きではすごく大変な作業ですが、「パターンブラシ」にぴったりのレースがあったので、それを使ったら、簡単に描けました。

17 半円の「パターンブラシ」でブラジャーにもレースを付けました。「パターンブラシ」が使えるのはラスターレイヤーだけなので、パニエの時もレース用レイヤーを足してます。

18 重要ポイント、瞳の仕上げです。今回はグラデーションのトーンを使いたいと思います。まず、ツールの「投げなわ選択」で、瞳の中のトーンを貼りたい範囲を選択します。

19 瞳の中の選択した範囲に、グラデーションのトーンを流し込みます。素材パレットの中から「トーン→デフォルト→Basic Tone→Gradation」を選びましょう。

20 トーンは「プロパティ」でサイズや角度も調整できるんです。瞳は小さいのでトーンの柄も小さくしています。この後、瞳の下の部分には、薄い色のトーンを貼りました。

21

次に髪を仕上げます。「バケツツール」でグラデーションのトーンを貼った後、Gペンで消していきます。描画色を透明にして、トーンと同じレイヤーに描くと、描いた部分が消えるんです。

22

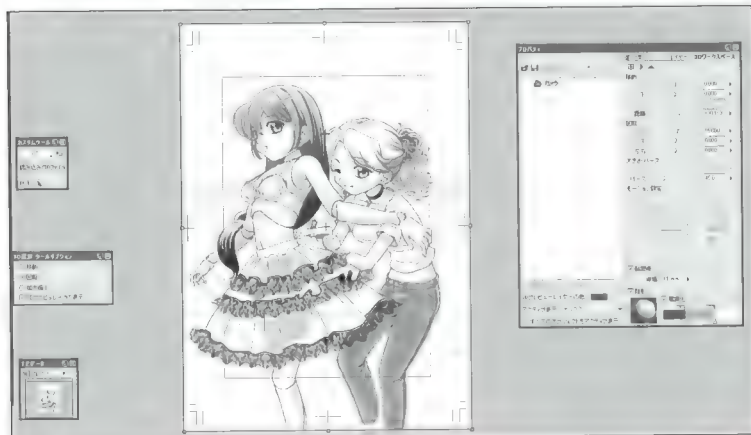
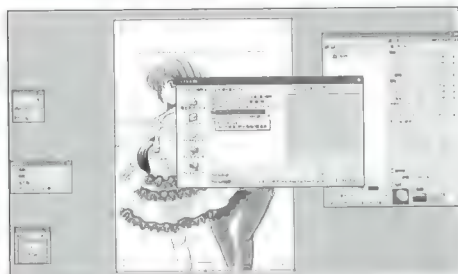
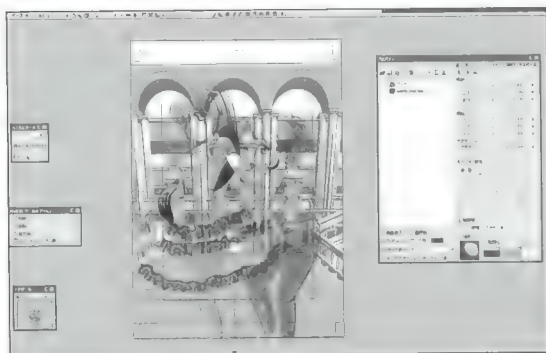
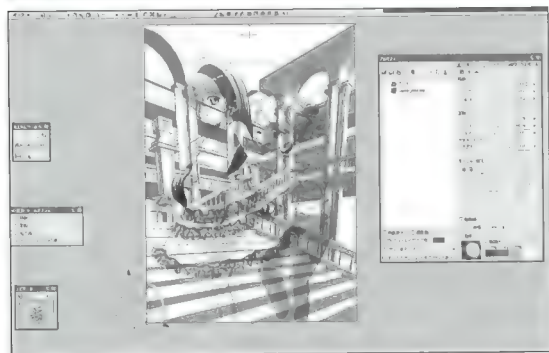
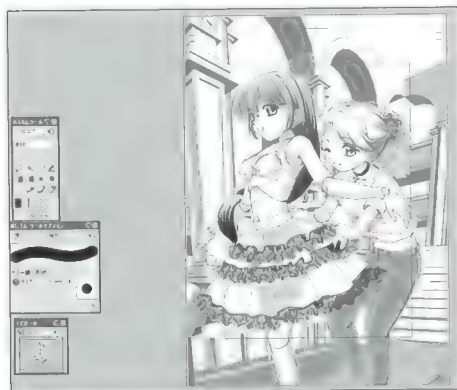
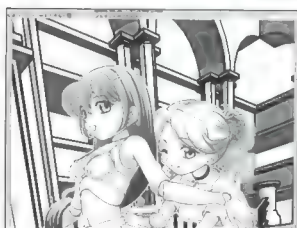
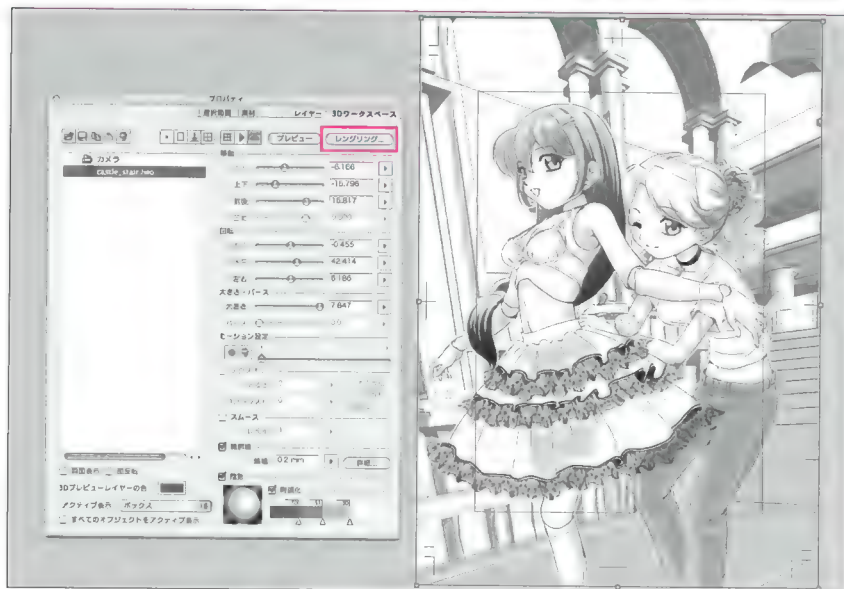
「バケツツール」の場合も、描画色を透明にして流し込めばその部分が消えます。消しすぎた時は、描画色を黒にして描くと、トーンが描き足せます。

23

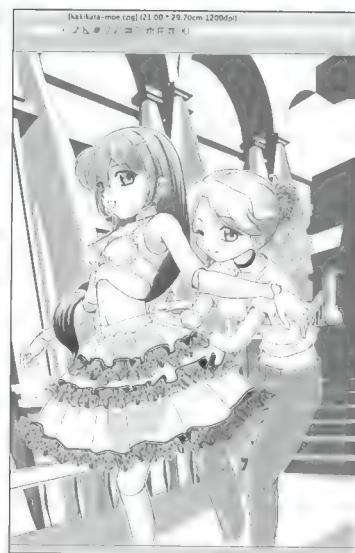
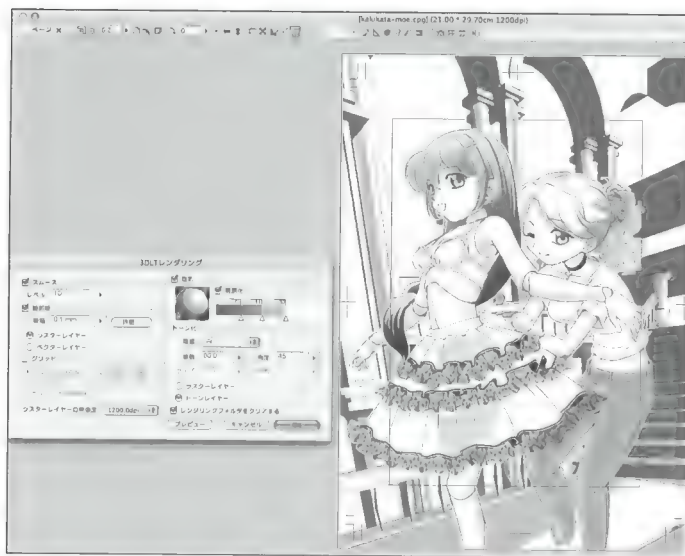
このようにコミスタでのトーン作業は、「貼る」というよりも「塗る」感覚です。パニエに透けて見える足や肌の影にもトーンを貼りました。

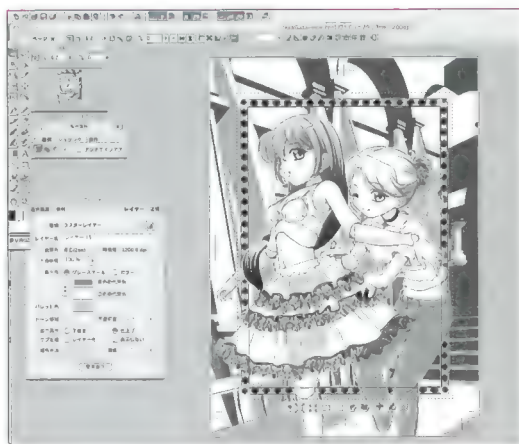
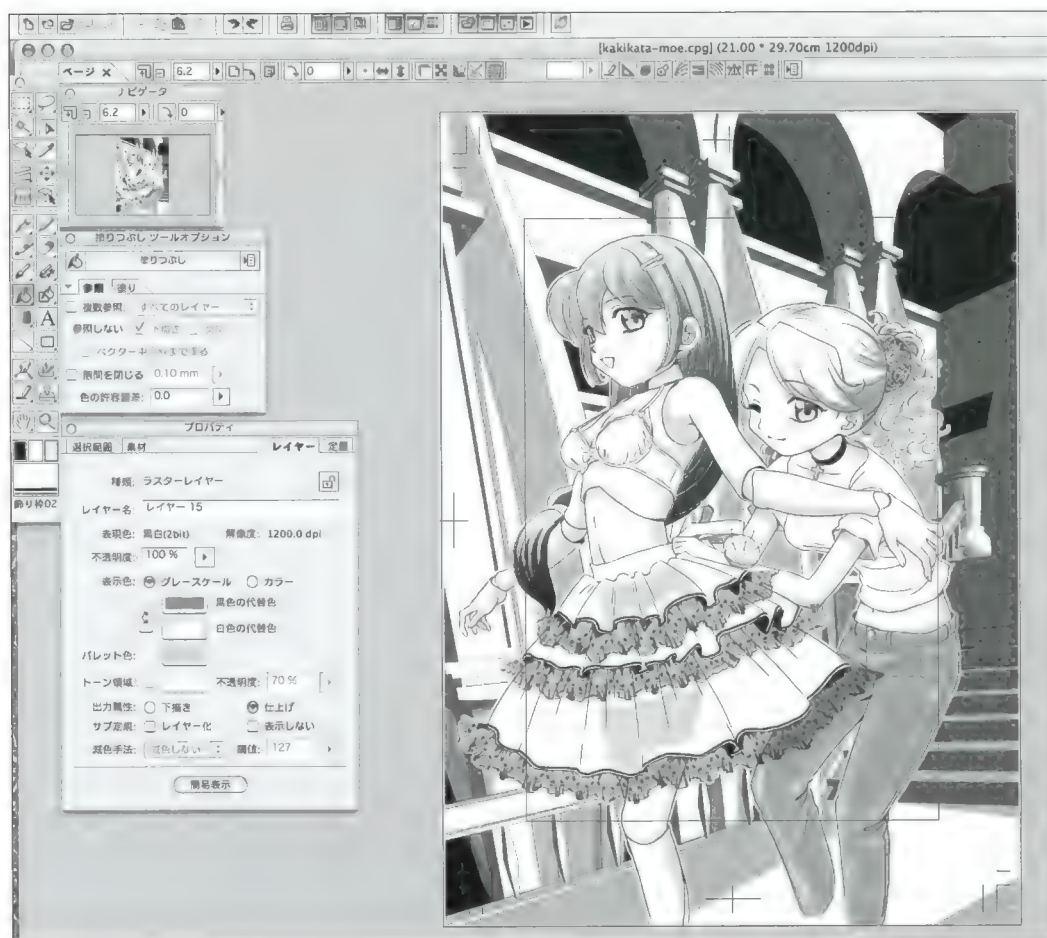
24

ジーパンは「パターンブラシ」を透明にして「削り線」で削りました。最後に、ホワイト用のラスターレイヤーを一番上に作って、ハイライトなどを入れました。人物はこれで完成です。

3Dを使った背景制作

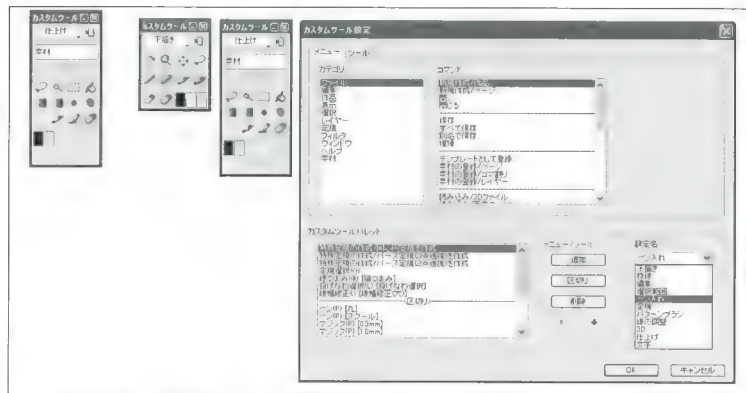
コミックスタジオでは、収録されている３Ｄデータを使って簡単に背景も作成できるんです。難しいパース調整などもスムーズにできますよ。

25
ツールから「３Ｄフレーム」を選び、背景の大きさを決めると３Ｄ空間が作られるので、プロパティの「３Ｄワークスペース」でパースなどを調整します。

26 プロパティの左上のフォルダをクリックして、Settingフォルダの３Ｄデータフォルダから好きな素材を選びます。今回は「階段の間」を使ってみました。

27 デフォルトの状態では、どこにいるのか分からないので、人物に合わせて高さや奥行きを調整していきます。箱庭をいじってるみたいで楽しい作業です。

28 線が増えて、絵が見えにくくなったので、人物レイヤーと背景レイヤーの間に白く塗ったレイヤーを入れました。これで全体の形がハッキリ見えます。

29

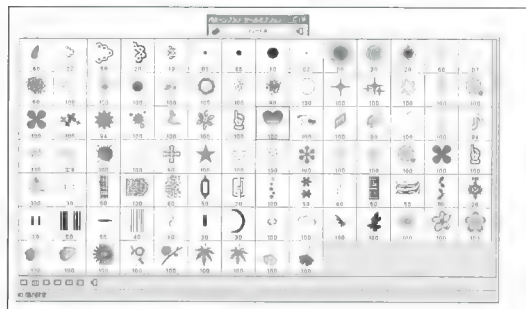
背景データをレンダリング（線とトーンに加工）します。この作業は、4.0PROではできないので4.0EXで行ないます。コミスタは、バージョンやOSが違ってもデータの互換性が高いです。

30

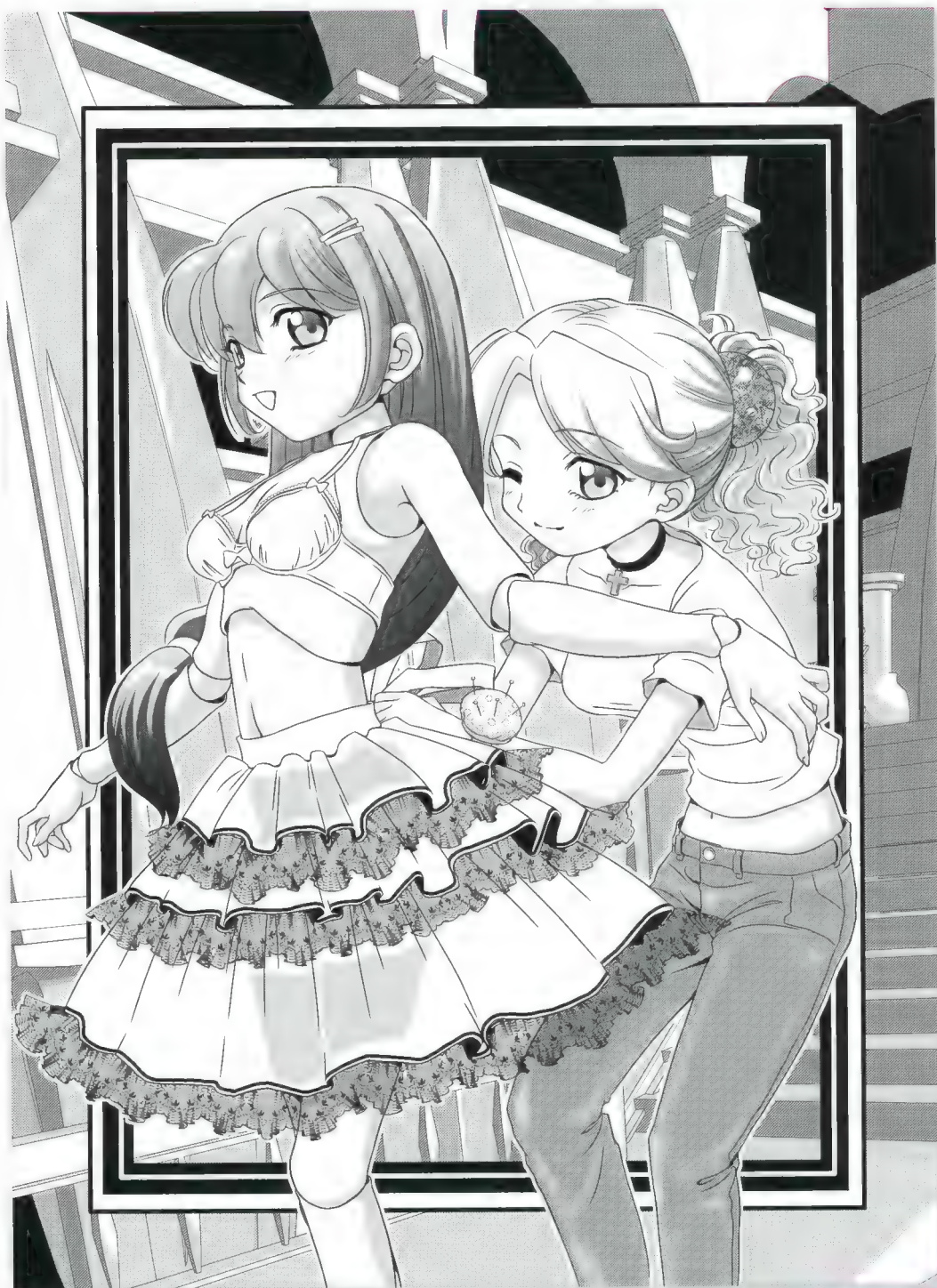
レンダリング作業は、背景の大きさ、線の角度、線の幅などを設定しボタンを押して待つだけ。終了すると、勝手に線が引かれてトーンも貼られています。

31 完成した背景は、人物とは別のレイヤーなので、背景だけを変更することも簡単。この絵のように、人物と背景の間にフレームなどを足すこともできます。

32 全体を見ていると、なんとなく画面の締まりが悪い気が……。そこで、さらに試行錯誤がはじまります。遠景を黒くしたら少し良い感じになりました。

33 迷ったフレームの柄も最終的にP159の柄に決定。いろいろ変更できる分、迷ってしまいますね。レイヤーを統合し必要な形式で書き出したら完成です。

その他

オリジナルのペンツールやカスタムツールを作るなど、自分好みの設定にすることで、コミスタはますます使いやすくなりますよ。

34

左は私が良く使うツールの設定です。下のように「カスタムツール」機能で、「下描き」「ペン入れ」など作業ごとに分けて、よく使うツールを登録すればすごく便利です。

35

こちらはパニエ部分のレースに使った「パターンブラシ」の素材です。"キラキラ"や"音符"などの効果的なモチーフがたくさんあります。オリジナルも作れます。

完成

はじめまして こんにちは 川西ゆいです。

いつもは アリスとか プーリップ（ドール）とか 万博とかに
萌えております♡♡ アリスはともかく 他では あまり
同好の志に会えません…。あ、あと アマガエルとかも
激萌えなので よく田んぼで 袋いっぱい つかまえて
庭に放します♡♡ こちらも あまり語り合える人が
いません…。カワイイのになあ。は虫類と両生類は
目とさわりごこちが たまりませんのう。うひひひ。
ネコも大好きなのですが 先日 ネコがトカゲを
つかまえていて「うおおー、どっちの
味方をすればいいんだ!?」と
本気で悩みました。

ちなみに
あたたかく見守ってたら
トカゲがスキを見て
逃げてたよ〜

EAT ME

萌えってムツカシイ。
川西ゆい

川西ゆい

アニメーターを経て、漫画家に。代表作品にはアニメーションノート「アニメｄｅボン！！2」、コミックス・ドロウイング「マンガｄｅボン!!」、演劇ブルミエ「突撃バックステージレポ」（いずれも誠文堂新光社刊）などがある。執筆にはComicStudioを使用している。

Chapter_10

萌える肌色の塗り方

上手く描けたと思った絵でも、色を塗りはじめると途端に魅力が無くなる。デジタルで塗ると肌の色がくすんでしまう。そんな悩みを持っている人はきっと多いはず。この章では、女の子イラストを、さらに魅力的にする「萌える肌色」の塗り方を紹介。美少女ゲームブランド「C.C.CLOCKUP」のグラフィックチーフ「むなしむしょう」さんに、初心者にも分かる塗り方解説やアドバイスをはじめ、プロフェッショナルがこだわるポイントなどもうかがいました。

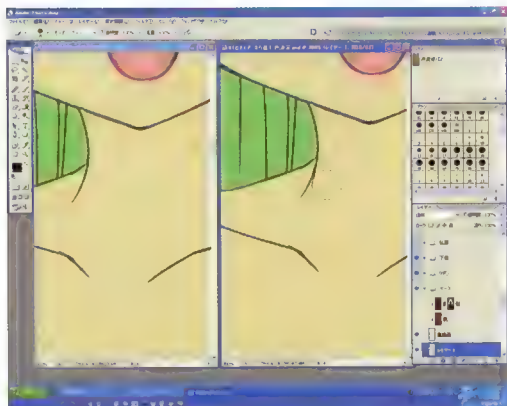
塗り分け

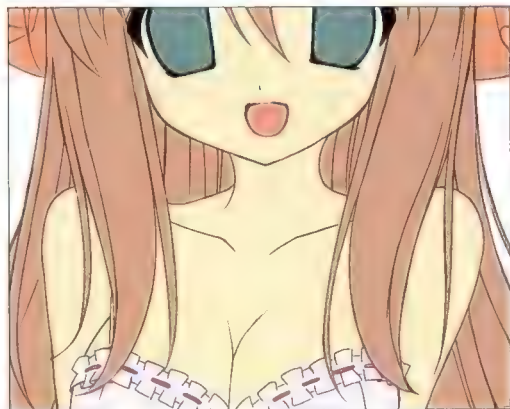
まず、肌、髪、目などの各部にベースとなる色「ベース色」を塗る「塗り分け」を行ないます。線のはみ出しなどの修正もこの段階で終わらせましょう。白っぽい色だと、線や色のはみ出しが分かりづらいので、いったん別の濃い色で塗り、線を修正してから塗り直すと、修正漏れも少なくなります。また、色を塗るときは1色ごとにレイヤーを分けておくと、後で色を変えることになった場合も作業が簡単です。

01 キャラクターの線画を用意

今回は、「C.C.CLOCKUP」の最新作のヒロイン・ロナミアの下着姿の立ち絵を使って説明していきます。

02 目立つ色で塗り分ける

実際に塗る色とは関係なく、まずは目立つ色で各部を塗り分けてしまいます。私は濃い緑色などをよく使います。

03 線画を修正

線がつながっていない部分や、はみ出したりしている部分などを、この段階できっちりと修正しておきます。

04 ベース色を塗っていく

仮で塗っていた色をベース色に塗り替えていきます。きれいな肌色を選ぶコツはP 168から説明していきます。

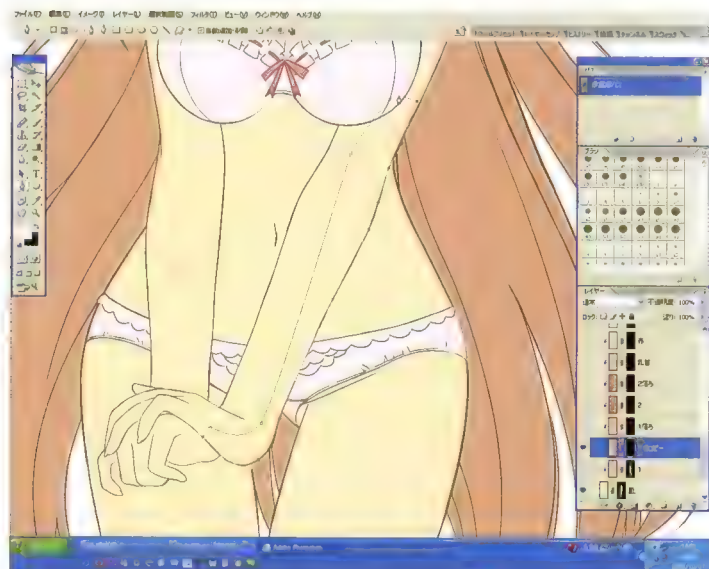
ワンポイントアドバイス

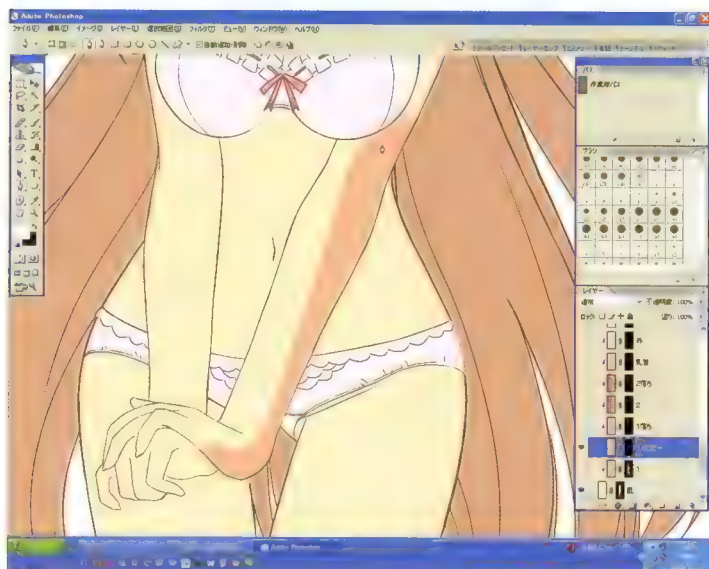
ひとつのキャラを塗るときに、あまり多くの色を使わないことも綺麗に塗るためのポイントです。例外もありますが、綺麗だなと感じる絵のメインカラーはだいたい5色くらいではないでしょうか。色を選ぶとき、色を増やし過ぎないこともぜひ意識してみてください。

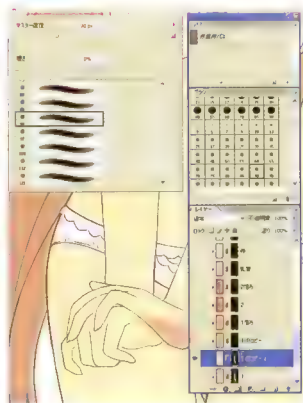
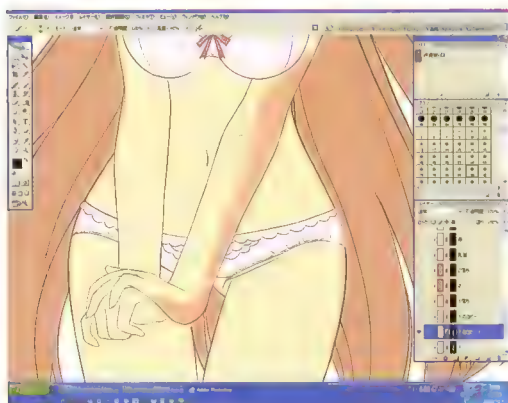
05 塗り分け完了

肌以外のすべての部分もベース色での塗り分けが完了した状態です。この状態ではまだ平面的で、肌の質感なども感じられません。

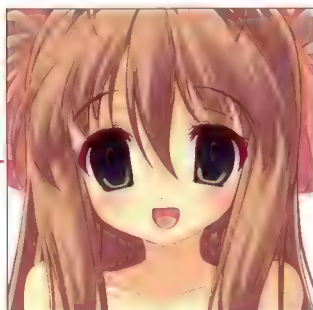
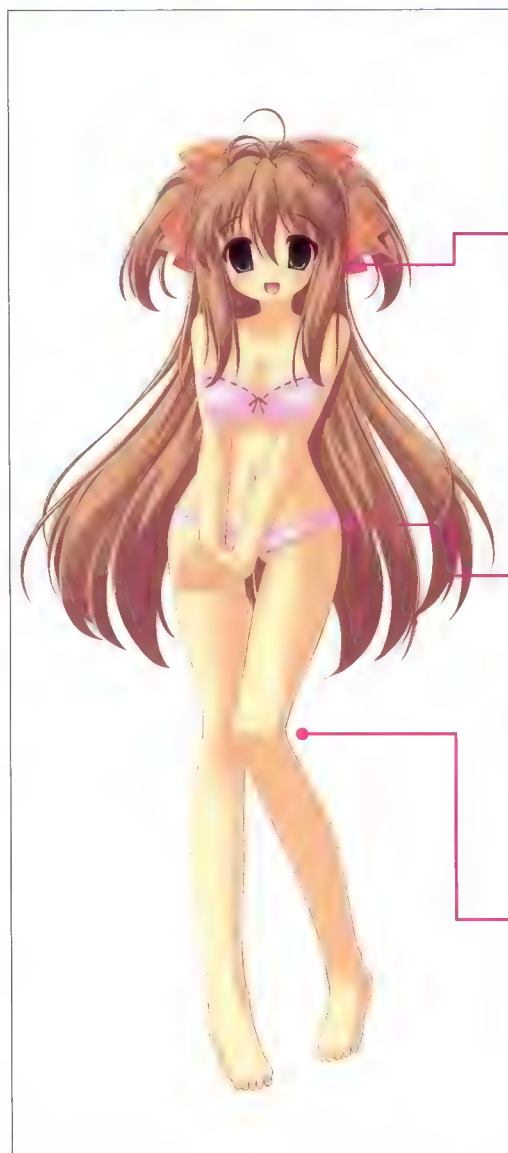
影の彩色(1影)

光が当たったときに影や陰になる部分を「1影」と呼んでいます。ベース色で塗り分けた後、この1影を塗ることで、ほとんど白色に近かった肌が、人間らしい色に見えてきます。ベース色と1影の境目をくっきりとさせたままの、いわゆる「アニメ塗り」や「セル塗り」と呼ばれる表現もありますが、ここではブラシツールなどを使って、グラデーションをかけることで、より自然な肌を表現しています。

06
1影の範囲をパスで選択

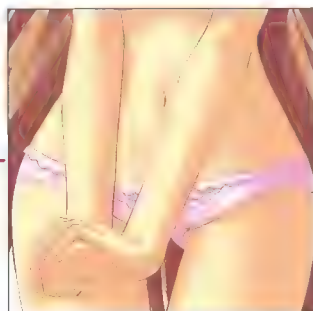
光源の方向などを意識しながら1影の範囲を選択。私はパスという機能を使います。独特の操作に慣れると、この方法が一番速いと思います。

07
選んだ範囲を1影で塗る

パスで選んだ範囲を、1影の色で塗っていきます。アニメの場合は、この画面のようにベース色と影の色がはっきり分かれた表現が多いです。

08

グラデーションをつけていく

ブラシとエアブラシを使って、境界線をなめらかにしていきます。この作業をどれだけ丁寧に行なうかが絵のクオリティも左右します。

09-a

顔や首の1影

1影で塗るのは、額など髪の影になる部分。首も頭や髪で光が遮られるので影になります。鎖骨にも陰影があります。

09-b

腕や腰の1影

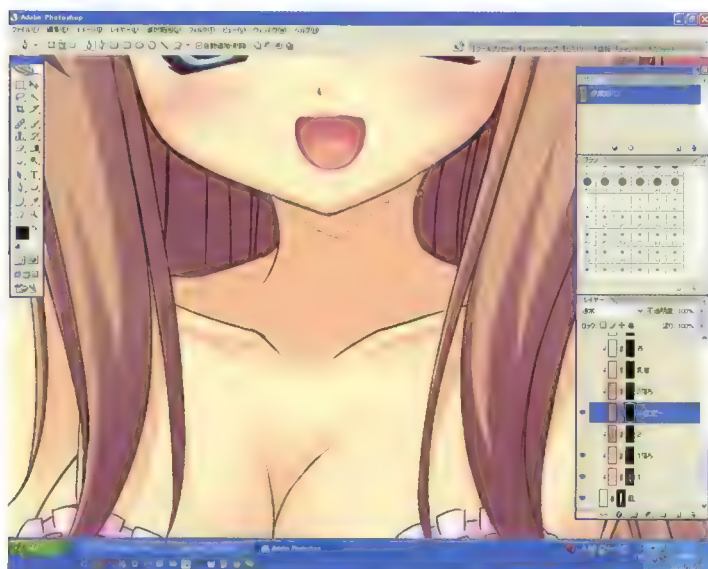
腕や胸で影になる部分などを塗ります。1影の範囲が多いと色黒に見えるので、常にリアルさを追うわけではありません。

09-c

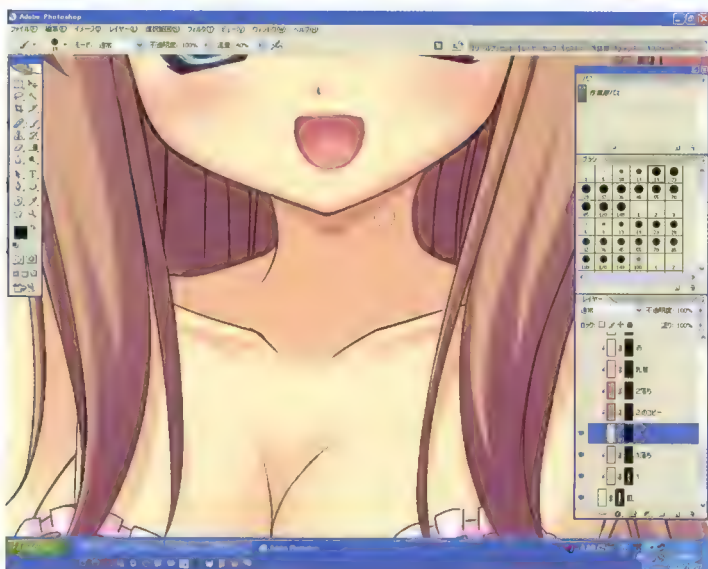
足の1影

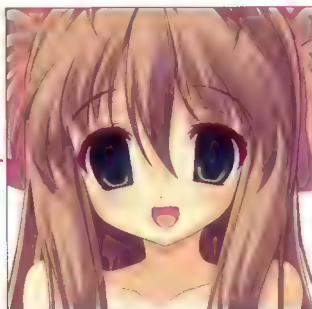
ひざの関節の形を線で描くとゴツゴツした印象になってしまうので、1影の塗り分けで表現。ひじなども同じ要領です。

影の彩色(2影)

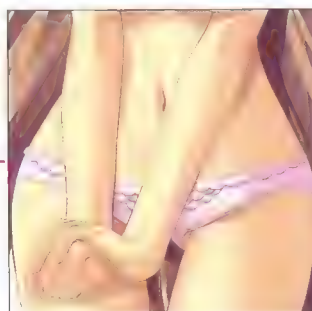
おおまかな光をとらえて1影の色を塗った後は、もう一段深い陰影の色「2影」を塗っていきます。基本的には、影の中でも特に暗くなっている部分を塗りますが、リアルな陰影を意識するだけではなく、絵としてアクセントになる部分にも塗っていきます。基本的な肌の彩色はこれで終了です。ほとんどの場合、ベース色、1影、2影の3色があれば、完成度の高い塗りができるはずです。

10

2影の範囲を選び塗っていく

パスを使い、1影と同じ要領で2影を塗っていきます。1影や2影も、1色ごとにレイヤーを分けて塗っておくと、あとの修正や変更が簡単です。

陰影の基本を確認

上のイラストは、陰影の基本を示した図です。影の部分が最も暗くなると思われがちですが、床に当たった光の照り返し(リフレクト)があるため、球の光源側と陰側の境目の部分もかなり暗くなります。

11-a

顔や首の2影

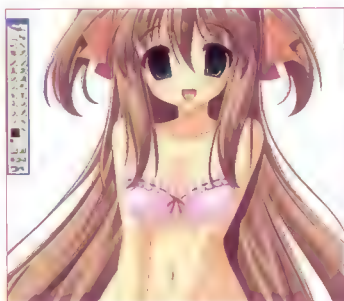
2影を塗るのは、首の影でも特に暗くなる部分や、鎖骨の奥まった場所。髪で影になる部分の頭頂に近い部分などです。

11-b

腕や腰の2影

へその穴、ひじの関節部分などを塗り立体感を出します。左腕の影になる部分も塗ることで、腕の立体感が強調されます。

11-c

足の2影

奥まった部分が少ないので、2影を塗る範囲もわずかです。ひざ頭の部分と、左ひざの影になる部分を塗っています。

落ち影なし

落ち影あり

大きく柔らかい胸は"落ち影"で見せる!

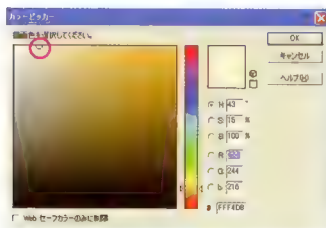
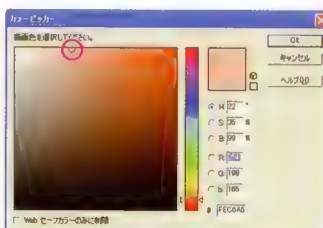
影の中でもさらに一段暗い影を「落ち影」と呼びます。この部分には2影を塗るのですが、女の子の絵を塗る場合、胸の下の落ち影は胸の立体感を出すための重要なポイント。左の2つの画像を見比べると、落ち影の有無で胸の大きさがまったく違って見えることが分かると思います。

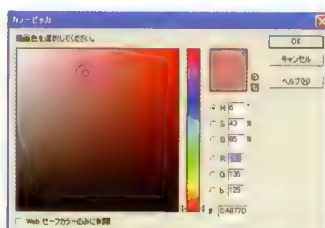
萌える肌色の選び方

肌を塗るときに使うベース色、１影、２影の選び方ですが、ベース色はかなり白色に近い色です。おそらく皆さんが普通にイメージする「肌色」は１影の色でしょう。ベース色を「肌色」にすると、女の子としてはかなり色黒な子になってしまいます。また、Ｐ 169 の失敗例のように肌の色がくすんでしまうのは、影の色の選択ミス。影に鮮やかな色を使うと、絵の印象は逆に鮮やかではなくなります。

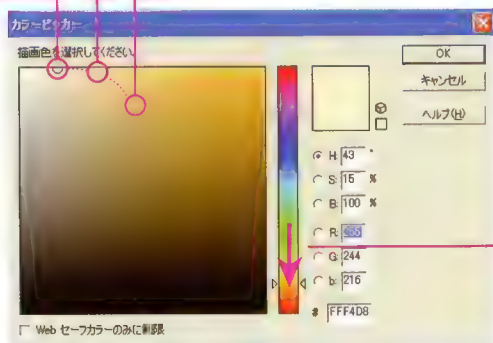
ベース色

ベース色＋1 影

ベース色＋2 影

<ベース色>

< 1 影>

< 2 影>

12

ベース色だけで塗ると人間の肌の色には見えないのですが、そこに１影を塗ることで、ベース色の部分も肌の色に見えてきます。１影は塗られている面積の割合も比較的多く、肌の色の印象に大きな影響を与えます。

13

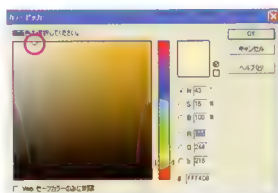
成功例のカラーピッカー

作例の肌を塗るときに使った３色のカラーピッカーを並べると、カラーチャート上で３つの色を示すポイントが放物線を描いています。

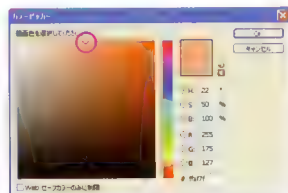
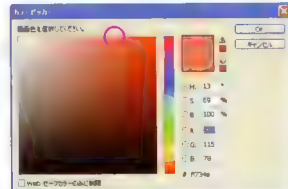
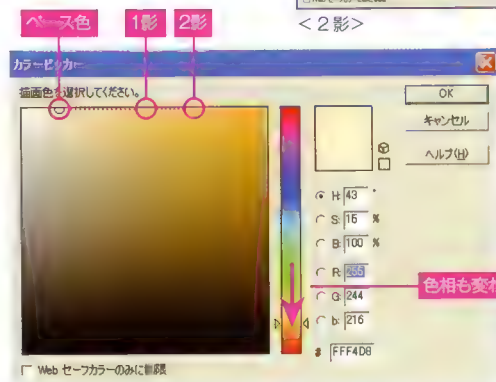
色相も変えてゆく

[鮮やかな色の使い方に注意]

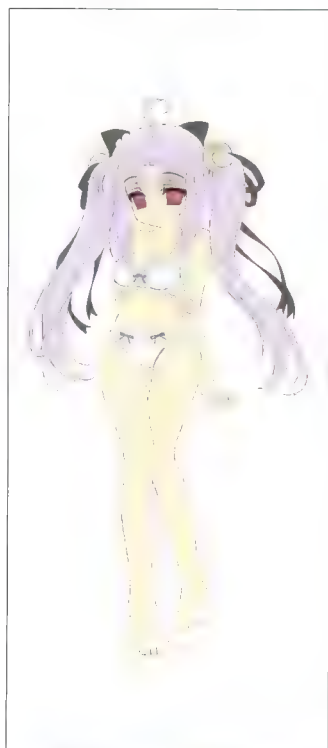
<ベース色>

< 1 影>

失敗例のカラーピッカー

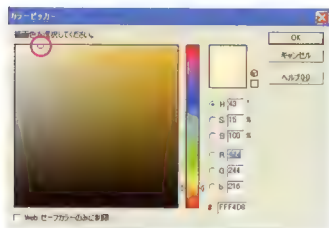
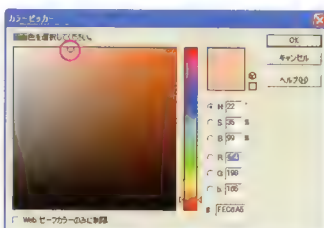
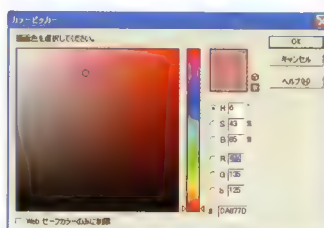
左の絵の肌の色を並べると３色が直線の状態。また、成功例では使わない右上エリアの鮮やかな色を使っています。

< 2 影>

影の色に鮮やかな色を使うと、単色ではきれいでも別の色との境界部分が、混ざって濁ったような色になってしまいます。

色白少女の肌色

ロナミアは美少女ゲームに出てくる女の子としては平均的な肌の色です。ここでは同じ作品の色白キャラ・クウナを参考例に、色白少女の塗り方のポイントを紹介しましょう。実はクウナも1影や2影の色はロナミアとそんなに変わりません。しかし、ベース色はもっと明るく見える色、より赤に近い白を使っています。また影の範囲が多いとそれだけ肌の色が濃く見えるため、影の面積も比較的狭いです。

ベース色

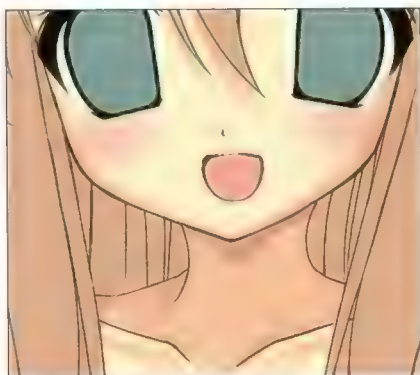
ベース色＋1影

ベース色＋2影

<ベース色>

<1影>

<2影>

14

リアルな陰影を追いかけ過ぎて1影の面積が広くなり過ぎると、色白には見えなくなってしまうので注意しましょう。さらに色の濃い2影は、手とお尻が接する部分や胸の下の落ち影など、必要最低限の場所しか使っていません。

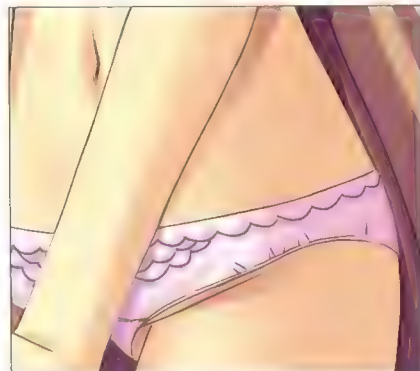
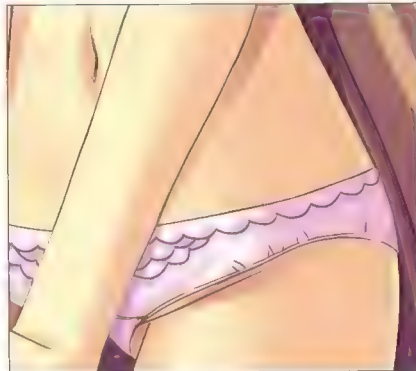
仕上げ

これまでの3色だけでも魅力的な肌は表現できますが、ここで紹介する工程をくわえることで、イラストの完成度はさらにアップします。女の子の白い肌には直接ハイライトを乗せても目立たないので、紅とセットで使うと効果的です。リフレクト(反射光)を入れると、より生き生きと存在感のある絵になります。最後に、線画の色を黒以外に変える色トレスを行なうと、全体の印象は大きく変わります。

紅あり

紅＋ハイライトあり

15-a

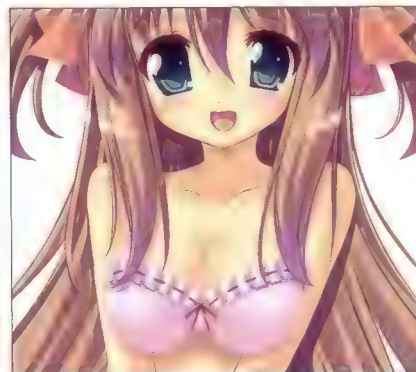
紅＋ハイライト

紅とハイライトは一緒に使うことで、女の子の肌の丸みや柔らかさを表現できます。肩やお腹などにも使っています。

リフレクトなし

リフレクトあり

15-b

リフレクト

体の輪郭部分は、地面からの反射光で明るくなっています。ほんのわずかな光の表現ですが、肉感はかなり増します。

色トレスなし

色トレスあり

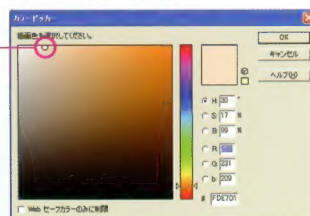
15-c

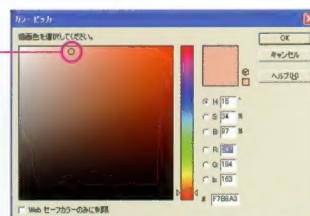
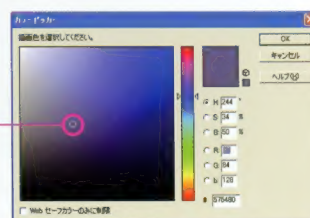
色トレス

多くの場合、最終的に線画の線を黒以外に変えます。白いものには白っぽい線、赤いものには赤っぽい線を使います。

完成

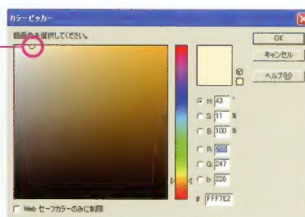
作例原画：よう太　彩色者：PONSUKE
解説：むなしむじょう

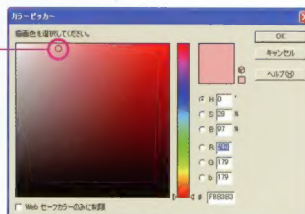
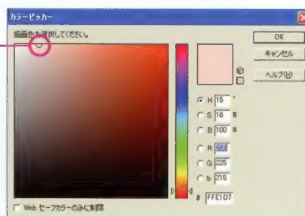
作例に使用したロナミアとクゥナが登場するＷＩＮＤＯＷＳ用ゲーム「癒されご奉仕～夢の館で賢者タイム！～」（18禁ソフト）は、ゲームブランド「C.C.CLOCKUP」より、2009年12月11日（金）に発売されています。
C.C.CLOCKUP 公式サイト（18歳未満閲覧不可）
http://entacom.org/clockup/

萌え色カラーピッカー

肌の色

肌の影色

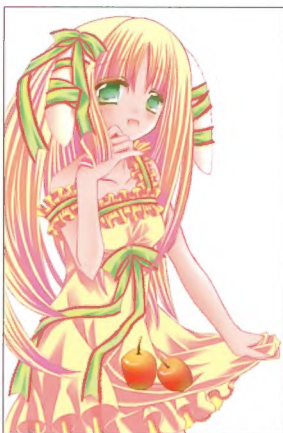
髪の色

tukinan

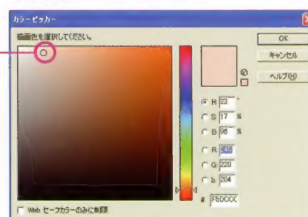
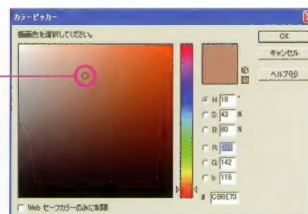
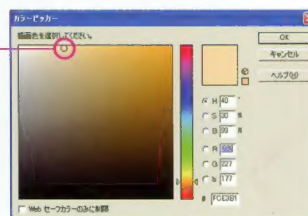
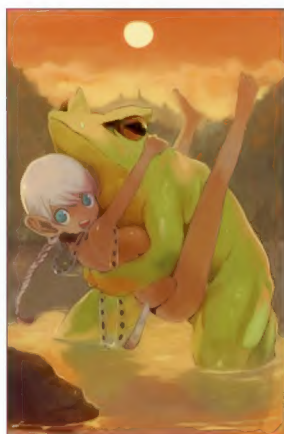
東京都在住のフリーイラストレーター。ゲームブランド「Purple software」のWINDOWS用ゲーム「Signal Heart」（18禁ソフト）では、SDキャラクター原画を担当。色森ゆにゅとの合同サークル「Celiced」、個人サークル「LUPINASU」でも活動。「pixiv」でも作品を公開中。
pixiv ID=116303
Celicedサイト http://celiced.cc/

萌え色カラーピッカー

肌の色

肌の影色

髪の色

※初出は「まんがこっち mini ラブ SP」

りんご水

広島県在住。作画担当「hana」らのユニット。商業、同人の両方でイラストや漫画を発表しており、携帯漫画サイト「まんがこっちminiラブSP」でも作品を配信。「pixiv」でも作品公開中。
pixiv ID=243250
サイト「apple water」
（18歳未満閲覧不可）
http://applewater.sakura.ne.jp/

萌え色カラーピッカー

肌の色

肌の影色

髪の色

りりんら

ファンタジー世界のキャラクターから、リアルな動物イラストまで、幅広い作風の作品を描いているフリーイラストレーター。
コミックス·ドロウイング（誠文堂新光社）で､「りりんらのお筆先紀行」を連載。
サイト「ペ菌分泌部隊りりんら支部」
http://www.ririnra.com/